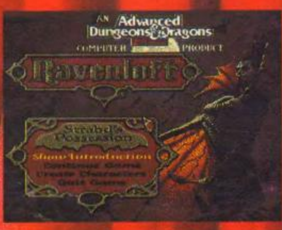
ISSN 1230-8676 Indeks 324418

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW • MAJ

5/94

CENA 20.000



Ravenloft

Szkic o virtual sexuality

Shadow-caster





Dragonsphere

Veni, vidi... vici!!!

Prace nad majowym Gamblerem upłynęły pod znakiem PLAY BOX '94. Impreza ta przyciągnęła nie tylko łaskawą uwagę licznej rzeszy redaktorów, ale również — jak wykazała wizja lokalna w katowickim Spodku — żądnych sensacji czytelników. Jednym z bardziej odlotowych wydarzeń miał być pojedynek między Elektronicznymi Szulerami z Gamblera i Tajniakami z Secret Service. Organizatorzy targów zapewnili wspaniały, ogromny ekran wizyjny złożony z 36 telewizorów, my zaś dorzuciliśmy do tego interesu CDTV z softwarem i obsługą naziemną. "W samo południe..." na głównej alei targowej rozległy się ciężkie kroki oddelegowanych do walki gamblerników. Chrzęst miażdżonego obcasami pyłu i spłowiałych Levisów oznajmił zwiedzającym, że nadszedł czas próby. Pokaźny tłumek okupujący stoisko IPS rozstąpił się, by nas przepuścić, ale... po przeciwnikach pozostały tylko ślady pospiesznie zgaszonego ogniska. Do potyczki nie doszło. Old Shatterhand, piastujący funkcję wodza wyprawy nie krył łez zawodu. Ja też zapłakałem — z ulgi. Nareszcie mogłem zrzucić uwierające w stopy kowbojki i skurczone w praniu dżinsy. Z dżojem w garści powlokłem się w stronę monitorów, gdzie czekał na mnie Winetou. Jego kamienna twarz nie zdradzała żadnych uczuć ale wiedziałem, że czuje się wystrychnięty na jeźdźca bez głowy.

Wzniosłem pospieszne modły do Manitou, ale On widocznie coś łowił w swojej krainie. Inicjatywę przejął więc Winetou, który skomplikowanym systemem znaków dymnych zapodał hiobową wieść zgromadzonej publiczności. I tu, niespodziewanie, pojawili się nasi wspaniali czytelnicy, którzy tłumnie zadeklarowali chęć uczestniczenia w komputerowych zmaganiach.

Okrzyki walczących szybko wypełniły całą halę. "Rozpracowywano" Body Blows. Wielkie (na ponad dwa metry) postacie zaciekle walczyły o wygraną. Świetne efekty dźwiękowe rychło zwabiły pokaźną liczbę kibiców, którzy dopingowali swoich zawodników. Czytelnicy wykazywali dużą wprawę w "okładaniu po twarzach" dzielnych redaktorów, ale duch Buffalo Billa czuwał nad nami. Dzięki sile woli udało się nam uniknąć porażki — wygraliśmy wszystkie walki (no... ja zremisowałem).

Mimo osłabienia składu redakcji ubytkiem aż czterech jej członków bawiących (się) w Katowicach, stanęliśmy na wysokości zadania i sprokurowaliśmy nowego Gamblera. Moim zdaniem, to najlepszy numer w naszej historii. Można powiedzieć, że to wydanie jubileuszowe, bo ukazujemy się już od pół roku. Zaakcentowaliśmy ten stan rzeczy nieco odmiennym, niż zwykle tematem numeru — rozruszamy was trochę odrobiną "tych rzeczy...", które przedstawi niedoszły adept szkoły dla Geish — Jacek Grabowski.

Na wysokim poziomie stoi również dział opisów. Milionerzy będą się mogli zapoznać z instrukcją obsługi Learjeta i trasą Chicago-Champaigne, na której regularnie lata Przemek Wnuk, a miłośnicy powieści "Dune" Franka Herberta z pewnością zaciekawią się omówieniem jej komputerowych adaptacji. W świat baśniowej fantazji będziecie się mogli zagłębić dzięki Smoczej Kuli, którą na zakurzonym redakcyjnym strychu odnalazł Marcin Grabski. Przy pomocy Wielkiego Wodza Bladych Twarzy, który dopadł mnie i umieścił przed klawiaturą, będziecie się też mogli dowiedzieć wielu prawdziwych faktów o nowym produkcie IPS, jakim jest Shadowcaster.

Oczywiście to nie wszystko. Ogromną liczbę opisów (aż jedenaście) goni dział recenzji — tuzin opinii o nowych produktach do giercowania. Według zasady "...dla każdego coś miłego" przygotowaliśmy full pocket of niespodziankas. Zestawy strzelaninkowo—kopany i symulacyjno—fantystyczny powinny przynieść ukojenie majowym cierpieniom podatników.

"Miłośnicy" XX-wiecznych wojen będą mogli dowiedzieć się czegoś o prawdziwych powodach I i II wojny światowej. Powyższe dane znajdują się w okolicach Variatkowa, z dokładnością do artykułu Mitteleuropa. Dalej jest tematycznie — ciągle wojna, tyle że bardziej szczegółowo: np. malkontenckie wyn(at)urzenia o Oskarze Schindlerze oraz De Moniczne, De Ntystyczne i De Bilne kwasy naszego redakcyjnego Doktora...

Teraz poczta. Ucieszeni nawałnicą korespondencji, postanowiliśmy trochę rozciągnąć "Korekcje Erekcji" — aż dwie strony! Jednocześnie przypomina się o powołaniu do życia Szulerphone (środy — od 14 do 16). Powstał jakieś marne 700 godzin temu i niesie pomoc bratnim narodom. Bratnie narody dzwonią przeważnie po to, żeby dowiedzieć się o swoją pozycję w telezgadulowym rankingu. Często zdarzają się też telefony dotyczące spraw Gambler Clubu i jego oferty. Przypominam więc, że wszelkie wysiłki zmierzające w kierunku wokalnego zamówienia gierki spełzną na niczym. Honorujemy tylko zgłoszenia pisemne — z czytelnym nazwiskiem, adresem i numerem karty.

Do zobaczenia 18 maja na Infosystemie.

McSon

Szulerphone czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 do 16.00

GAMBLER 5/94
Miesięcznik elektronicznych szulerów

Numer 5 (6), rok drugi
Maj 1994
Nakład: 70.000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Adres redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

LUPUS
Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl
e-mail:
lupus@sam.nask.com.pl

DTP:
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Anna Prętczyńska

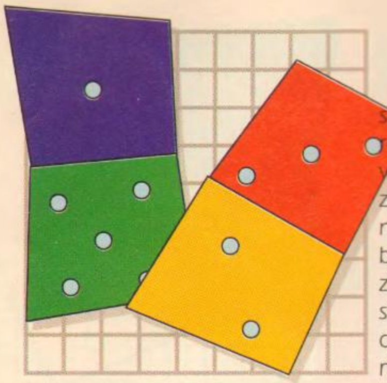
Okładka
Piotr Nagin

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37-37-14, 37-05-65

Druk:
UNIPROM
03-828 Warszawa
ul. Mińska 67
tel 10-49-57, fax 10-57-06

ROZDANIE

Indeks programów numeru



SZEŚCIU W JEDNYM

SĄ TACY, KTÓRZY TWIERDZĄ, ŻE HISTORIA SHADOWCASTERA JEST WYSSANA Z PALCA. NA SZCZĘŚCIE CYMBAŁÓW TYCH NIE MA ZBYT WIELU, A NIELICZNE GRONO NIEDOWIARKÓW ZOSTANIE JUŻ WKRÓTCE PRZEKONANE. W TEMACIE WYPOWIE SIĘ UCZESTNIK RYZYKOWNEJ WYPRAWY, BOHATER OPIEWANY W WIELU PIEŚNIACH I LICZNYCH GRACH KOMPUTEROWYCH — KIRT YALOWIEC. ŻEBY JEDNAK NIE ZANUDZAĆ CZYTELNIKÓW NIEZBYT POTOCZYSTĄ WYMOWĄ TEGO RACZEJ NIEOKRZESANEGO MŁODZIEŃCA, POZWOLIŁEM SOBIE — ZA JEGO ZGODĄ — NA LEKKIE SKOMPILOWANIE NASZEJ ROZMOWY DO POSTACI, W KTÓREJ MAM NADZIEJĘ TREŚĆ ZRÓWNA SIĘ Z FORMĄ.

Głos ma Kirt

Tak naprawdę to nazywam się Jałowiecki, a urodziłem się na warszawskiej Pradze. Lata dziecińśtwa miło spędziłem na zabawach z kumplami. Jak się zebrało jaką paczkę, no to dawaj grzać tych z Czerniakowa. Wiadomo, Targówek to nie żarty... nieraz porządny wp... łomot spuściliśmy tym z lewego brzegu. No i tego — tak sobie dorastałem, aż przyszło jaką robotę znaleźć. No to się zahaczyłem w zakładzie pogrzebowym na Powązkach i dawaj doły kopać albo sztywnych wozić. Fajnie było. Jak czasem klientów brakło to Zenek, znaczy szef mój, mówił mi: "Weźmij no synku się do roboty i załatw jakiego petenta, bo zajęcia nie ma". A ja zaraz się zakręciłem i paru zimnych przybyło.

No i raz mnie przy organizacji chleba jakiś facet zobaczył. Chyba mu się spodobała moja robota, bo nawet policji nie wołał, tylko jeszcze ciepłego nieboszczyka fachowo obzerkał i powiedział, że dla niego będę pracował, bo widać smykałkę mam. Robiłem jakie trzy miesiące dla porucznika Bufora, kiedy mnie wątpy wzięły, że ja zarabiam dziesięć razy tyla co wprzódy. Chciałem go podpytać, a on żebym cicho siedział, bo przecież dla Państwa Ludowego działam i to patriotyzm się nazywa.

Parę dni później przyprowadził ze sobą jakiegoś inszego oficera z brwiami po pachy i dalej mi wykładać o dobrych sąsiadach zza Buga, co to zawsze pomogą bratniej polskiej duszy i takie tam. No i koniec końców pojechałem na szkolenie do jakiegoś miejsca, co się nazywa Serbia chyba... nie Syberia... tak. Tam dwa lata prawie spędziłem na szeroko pojętym rozwoju fizycznym. Tak się rozwinąłem, że raz bez aszybkę zadusiłem maskotkę kompanii — niedźwiadka białego, co mu Ilicz było. Kumple chcieli mnie trochę za to "pogłaskać", ale osłaniałem się ogniem zaporowym z rusznicy ppanc. i ciężkich karabinów maszynowych. Na koniec prysnąłem do tajgi i tyle mnie widzieli.



Ja widziałem ich jeszcze przez dwa dni, bo łuna unosiła się nad obozem sroga. Chodziłem tak sobie po mrozie jaki tydzień, kiedy koniec końców natknąłem się na bliźniaczy do mojego — szkoleniowy obóz piechoty morskiej. A że mam jaki taki dar do ludzi, zaraz sobie towarzysza majora zjednałem. Niezadługo się wydało, że jego matka też rodowita prażanka warszawska i padliśmy sobie w ramiona. Z radości piliśmy przez całą noc. Jak nie stało bimbru to spuściłem płyn z chłodnicy transportera i dalej jechaliśmy.

No, ale taki już widać mój los niełaskawy, że nie dane mi w jednym miejscu osiąść. Niedługo trwała moja uciecha z odnalezienia krajana w samym sercu dzikich ostępów, jak pojawił się mój poprzedni przełożony — już bez brwi i z licznymi poparzeniami tu i ówdzie — i powiedział, żebym się z nim zabierał do stolicy, bo nabroiłem. Gównem mi to trochę śmierdziało, więc pokręciłem nosem i nie chciałem jechać. No i tyle było mojego szczęścia, co się odwróciłem, bo zaraz do baraku chłopcy ze Specjalnych wpadli i nie minęło pięć minut, a mnie jak prosiaka na dwór wywlekli. Sami też troszkę oberwali — niewielu ich wyszło z kwatery mojego majora, ale co mi po tym, jak świt witałem już w jakichś katakumbach zakuty w kajdany.

Trzy dni mi żarła nie dawali, ale wszedł w końcu do mojej celi taki facet w cynglach i białym fartuchu, a za nim wtoczyło się dwóch gości z giwerami. Miło z gęby patrzyło okularnikowi, więc nawet słówka nie pisnąłem, gdy mnie oglądał i obliczał. Trochę mię tylko zmierziło, jak dogodził mi jakimś specyfikiem w strzykawce. No, wrażliwy po prostu jestem i mam łachotki na bicepsie, to co mnie będzie jaki konował nakuwał. Teges... walnąłem mu z bańki. Strażnicy nawet specjalnie się nie skonfundowali, tylko ten z lewej, co mu mózg doktorka niefortunnie nogawkę obryzgał, chciał mnie chyba trochę szacunku nauczyć. Stanął mi podkutym buciorem na... ale ja tylko uśmiechnąłem się do niego i zacząłem pogwizdywać Marsyliankę. Czego to z człowieka nie zrobią sześćdziesięciostopniowe mrozy?

Jakiś czas później gałom nie wierzyłem, ale ujrzałem przed sobą Bufora. Kazał mówić do siebie towarzyszu pułkowniku. Rozkuł mnie i posadził na zydelku, a sam jął chodzić jak niezdrowy z kąta w kąt i dalej przepraszać mnie za złe traktowanie i inne fanaberie. Mało-wiela, a dostałem ładne szpitalne ciuszki i zawieźli mnie na jaki oddział. Nic to, że mówiłem, że zdrów jestem jak ryba. Oni wciąż swoje: "cierpiałeś — należy ci się odpoczynek". No fakt, trochę może byłem podrapany i miałem chyba nie wszystkie żebra w komplecie, ale od tego się nie umiera, a oni, że operacja będzie. Nie przekonywałem, nie miałem już siły.

Tuż po zabiegu, jak tylko z maligny się wyrwałem, przyszło kilku mundurowych z gratulacjami i dawaj poklepywać mnie po barach. Nic nie rozumiałem, choć cieszyłem się razem z nimi i dziękowałem w imieniu ludu. Jak wielką szansę otrzymałem — uświadomił mi dopiero Bufor. Opowiedział mi dokładnie przebieg operacji i



oświadczył, że we mnie teraz drzemie nadzieja organizacji. Wszczepiono mi podob-

nież jakieś transformatory, dzięki którym postać zmieniać będę mógł, jak jakiś gościu z kreskówki. No i dobra. Nie powiedzieli tylko, że to tak trochę na wyrost i na razie nic nie zmienię, mogę sobie co najwyżej palcem w bucie poruszać.

Dowiedziałem się o tym dopiero w samolocie, jak do Warszawy wracałem. Siedziałem wygodnie w miękkim fotelu Aeroflotu i odcyfrowywałem treść listu z rozkazami. Pisali, że mam spotkać się z agentem o pseudonimie "Grandfather", a on przekaże mi dalsze szczegóły o akcji "Sadokastr" — też nazwy wymyślili...

O oznaczonej godzinie za wnuczka podałem się jak było trzeba i stanąłem oko w oko z moim kontaktem. Spotkanie odbyło się w pokoju 666 hotelu Mariott. Już w przedpokoju powiedział mi, że mamy mało czasu, bo są na naszym tropie, więc wszystko streści w zakodowanym przekazie holograficznym. Rozsiadłem się koło kominka, a on aparaturę włączył. Pokazywał mi klęskę naszej organizacji w otwartym starciu i zejście do podziemi, był też krótki rys historyczny o jej patronce i założycielce. No, ale kiedy miał przejść do faktycznej części zadania, jakiś cień zza okna wyskoczył i "dieduszka" ledwie mnie przed zdemaskowaniem na pole akcji wysłać zdążył.



RECEPTA NA SUKCES

CZARODZIEJSKI OGRÓD (1)

Ocknąłem się wśród jakiegoś parszywego żywopłotu z pięknym widokiem na pędzącą na mnie, bliżej nie zidentyfikowaną kreaturę podobną do strusia. W pierwszej chwili trochę mnie otępienie zmogło, więc parę razy w mordę wziąłem. Szybko jednak zagrała mi praska krew w żyłach i dwoma kopami bydlaka rozłożyłem, że tylko papka na ścieżce została. Ucieszyłem się, bo wiadomo — pierwsze za płoty.

Zaraz za winklem wpadłem na postumencik z trójkątnym zwieńczeniem i leżące w trawie dwa przedmioty. Nie byłem taki zupełnie zielony, żeby nie kąsać o co w tym biega — w końcu uczestniczyłem w szkoleniu. Położyłem ręce na kolumnie i poczułem mentalny przekaz "dieduszki", który życzył mi powodzenia w instalacji modułu pozwalającego na transformację w kotka. Bez zapału otworzyłem sobie bok w pobliżu lewej nerki i zaimplantowałem obwód znaleziony pod postumentem. Podłączyłem wszystkie kabelki i byłem gotów do przemiany. Bez zapału. No, ale tak jak mnie uczyli. Koncentracja i jestem. Kotek. Trzy metry wzrostu i cztery graby. Jedziemy.

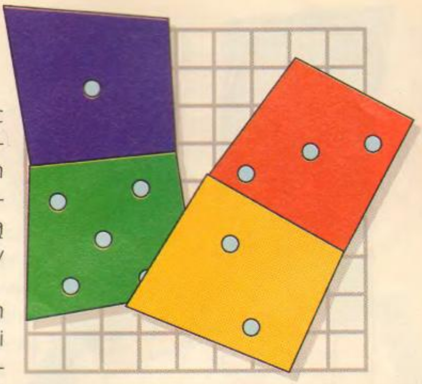
Czas już było robić wyjazd z tego mauzoleum. Schyliłem się niezgrabnie po leżący obok laserowy pogrzebacz (FIRE WAND) oraz butelkę bimbru (HEAL POTION) na rozgrzewkę i puknąłem w jedyne w okolicy drzwi. Bez zażywy stwierdziłem, że wbiłem drzwi w ścianę. Natomiast w osłupienie wprawiła mnie informacja przekazana do czaszki przez gały, że jedyną zawartością pomieszczenia jest kałuża benzyny połyskująca barwami tęczy w bladym świetle wieczora. To mnie trochę przyhamowało, ale nie na długo. Zważywszy, że na mur nigdzie nie było innego wyjścia, walnąłem na główkę do kałuży i wynurzyłem się cały i zdrowy w innej części ogrodu.

Spłukując bimbrem smak fenolu ruszyłem raźno przed siebie. Widzę truskawkę, o jaka wielka, pod każdym kołem żelazna belka. Błąd. To nie truskawka, bo gryzie. Nie byłem jej dłużny. Parę ciosów na korpus, a w zasadzie na korzeń, dało "roślince" do myślenia. Krótko mówiąc prysnęła. No to ja za nią i jeszcze jej dogodziłem. Zabrałem sobie to, co po niej zostało (FLOAT SEED) i oddychając pełną piersią podjąłem swój spacer w nieznane.

Oczywiście nie zaszedłem daleko, bo przed moimi oczami rozciągnęło się nagle całe truskawkowe pole, jak z piosenki Beatlesów (STRAWBERRY FIELDS). Piętnaście minut później, z kieszeniami wypchanymi zebranymi resztkami posiekanej floro—fauny, natknąłem się niespodziewanie na naelektryzowany mózg na dwóch łapach, który usiłował popieścić mnie wyładowaniami swoich twórczych szarych komórek. Nie zdążył. Byłem szybszy niż myśl.

Pokrzepiony zwycięstwem nad, bądź co bądź, intelektualistą, wtoczyłem się przez przerwę w płocie na dość obszerną "polankę". Pamiętam ją do dziś, bo jakby nie dość, że w samym jej centrum stał stary piec kaflowy z rzeźbą homara na kominie i betonowy stoliczek turystyczny z wbitymi w blat widelcami, to jeszcze nad tym wszystkim beztrosko wirowała w powietrzu szkatułka. Podskoczyłem sobie niewinnie, żeby schwycić skrzynkę, ale była zbyt wysoko. Na domiar złego, na mokrej trawie wywinąłem orła i zrobiłem z siebie paskudnego głupka. Skrzyneczka też tak chyba uważała, bo zaczęła pluć do mnie z Wysokości jakimś gorącym paskudztwem.

Jak mi parę razy zadek przysmażyła, to się w końcu zdenerwowałem i obsłużyłem ją po królewsku moim pogrzebaczem. Poskwierczało troszkę, a po czwartym strzale na trawę upadła metalowa serwetka (SILVER TRIANGLE KEY), którą zaraz wsadziłem między dwa widelce na stole. No, powiedzmy, chciałem wsadzić. Chociaż od razu wiedziałem o co chodzi w te klocki, to i tak musiałem się nielicho namęczyć. Najpierw serwetka upadła mi parę razy w trawę, potem nie chciała się wpasować — bubel jakiś. No,



ale koniec końców dostrzegłem na stoliczku trójkątny emblemat i troszkę wygiąłem na nim niesforną płytkę. Po tej operacji wszystko poszło gładko. Oprócz pieca, ma się rozumieć. Zgrzytając i sapiąc odsunął się ze swojego miejsca i

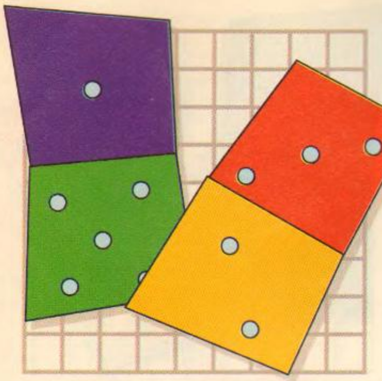


odsłonił wgnieciona murawę — a na niej... tak! — kolejną kałużę.

Odkrycie nie wyglądało może apetycznie, ale wiedziałem, że przeniesie mnie znowu w inne miejsce. Powstrzymałem się jednak od pochopnych kroków i skierowałem się na wschód — do zamkniętej bramki, która jednak z ochotą ustąpiła pod naciskiem mego jędrnego ramienia. A za furtką same smakołyki: truskawka i struś. Pierwsza — dziesięć sekund, drugi trochę dłużej —zasapałem się. Ten okaz był widać silniejszy niż mój pierwszy znajomy.

Dwadzieścia jardów dalej natknąłem się na kolejne dwa mózgoprądy, które znowu chciały się pieścić. Teraz pieszczą się w pozycji horyzontalnej, a ja dalej w drogę. W jakimś narożniku niedaleko pierwszej z tych kreatur natknąłem się na sprytnie zakamuflowany w ściółce palnik Bunsena (TRI-WAND). Oczywiście nie pogardziłem — tym samym pozbyłem się pogrzebacza, bo i tak był już przeterminowany i nie działał.

Sam nie wiem kiedy znalazłem się na skraju bagna w towarzystwie dwóch przemiłych truskaweczek. A kysz! Zaraza. Zabójczy cios, który zadałem drugiej truskawce rozmazał ją



po powierzchni błota, jak walec drogowy rozmazuje nieostrożnego piechura. Stanąłem na tym prowizorycznym zabezpieczeniu przed grząskim błotkiem i spoko. Wyciągnąłem jeszcze kilka zmagazynowanych wcześniej strzępów (FLOAT SEED) i poszedłem naprzód po stopniowo tworzącym się przede mną moście z ciskanych truskawek.

Skierowałem się do pierwszego wejścia na wprost, by po chwili napatoczyć się na kolejnego mózgola. Złamałem mu nogi i kucnąłem nad leżącym korpusem. Powoli zaczynałem rozumieć te nieokrzesane bydlęta. Parę środków łagodnej perswazji i z myślowych jęków wyniuchałem, że zaraz spotkam się z bratem poszkodowanego, który czatuje na polance za rogiem. Dopadłem go bez trudu, zabrałem leżący na poczesnym miejscu nowy pogrzebacz (FIRE WAND) i wróciłem na bagno (by pograć na bango).

Nie chciałem jeszcze wracać z powrotem na część "macierzystą" po drugiej stronie bagna. Skierowałem się w lewo, czyli na wschód, wzdłuż linii brzegowej. Kończyła się ona niestety stromą ścianą żywopłotu. Ale od czego miałem jeszcze trzy truskawki? Kropnąłem nimi krzepko o lustro mętnej wody i obszedłem przeszkodę suchą stopą. Moim pięknym oczom ukazała się niesamowita sala z buziulkami wtopionymi w otaczającą ją zieleń. Coś mi tu nie pasowało. Zmrużyłem oczy, żeby użyć swego kociego wzroku i dostrzegłem coś, jakby mozaikę z kamiennych płyt ukrytą pod trawą. Ostrożnie, żeby przypadkiem nie nadepnąć na niewłaściwą część, przedarłem się z potem na czole na drugą stronę. Jak to mówią — nie ma nic za darmo, więc aby uczcić





bezpieczną przeprawę skaleczyłem się porzuconym przez kogoś beztrosko ostrzem z maszynki do mięsa (SHURIKEN). Wszedł mi w nogę gładko jak w masło — od razu przypadł mi do gustu — mój skalpel...

Dalej natknąłem się na harcerzy, a w zasadzie pionierów, czy raczej to co zostało po ich nieostrożnych zabawach z ogniem. Korytarz zamienił się w większą komnatę, a ta podzieliła na trzy odnogi — każda zablokowana przez wysoko strzelające płomienie. Po kilku próbach osmalenia sobie futra dałem za wygraną, a w chwilę później dałem się ponieść desperackim emocjom. W furii cisnąłem skalpelem w widoczny nad ogniskiem znak tych cholernych, uciążliwych skautów. I jeszcze raz. I jeszcze. W podchody będą się gówniarze bawili. W końcu nieszczęsne dyski znad ognisk uległy mym wysiłkom. Gdy w pocie czoła rozwaliłem trzeci, a płomienie zgasły stłumione przez automatyczny system przeciwpożarowy, wyskoczyły na moje powitanie hordy mózgowców — sztuk trzy, które odprawiłem skinieniem ręki (na tamten świat). Na końcu prawej części korytarzy odnalazłem głowę (STATUE HEAD) Dzierżyńskiego — z tego pomnika, co go parę lat temu w Warszawie obalali. Zabrałem.

Nie pozostało mi nic innego, jak tylko wrócić na drugi brzeg i ogrzać się przy piecu przed dalszą wędrówką. Nie wiadomo w końcu, co los dalej zgotował. I tak się spieszyłem, że na chybcika wpadłem po drodze, w znajomej już salce, na niewłaściwą płytę w murawie, a że mnie suto okopciło, jak z bocznych ścian z miotaczy rzygnęli. No, ale szczęśliwie dotarłem z zamiarem zagłębienia się w mroczną czeluść kałuży spod pieca. Intuicja mówiła mi jednak, że najpierw — lepiej dokonać przemiany w zwykłego szarego człowieka. Oczywiście, wszystkie przydatne mi przedmioty (jak choćby skalpel) położyłem obok na trawce, a ze-

Charakterystyki poszczególnych postaci:



Kirt



Jedyny niekwestionowany przedstawiciel rasy ludzkiej. Tylko on posiada możliwość odzyskiwania punktów mocy, pozwalających na dokonywanie transformacji. Punkty te wykorzystywane są również do utrzymywania przemiany i do wykorzystywania niektórych specjalnych zdolności. Kirt posiada umiejętność wysokiego skakania i zadawania morderczych ciosów nogą. Jest on podstawową postacią gry — wszystkie pozostałe są tylko jego zmienionymi formami.



Maorin



To antyczny wojownik o postaci sześcionożnego kota. Jego podstawową zaletą jest wysoka odporność na rany, jednak zasadniczą wadą — nieumiejętność pływania i niechęć do wody. Łatwa zatapialność Maorina jest z nawiązką rekompensowana przez jego ogromne pazury, które z łatwością rozszarpują wielu przeciwników. Maorin obdarzony jest ponadto kocim wzrokiem, który pozwala widzieć rzeczy normalnie niedostrzegalne dla ludzkiego oka.



Caun



Skrzacik półmetrowej wysokości, który posiada wyśmienite zdolności regeneracji. Oprócz skakania i uzdrawiania, posiada też, raczej bezwartościowe, umiejętności kreowania światła i wytwarzania wokół siebie tarczy ochronnej. Inne, równie mało pożyteczne zdolności, to skradanie się i przywoływanie roju owadów utrudniających życie przeciwnikom. Najważniejsza i najbardziej pożyteczna jest możliwość chwytania przedmiotów na odległość — często pomaga rozwiązać "odległy" problem.

Porady

1) Pierwszą czynnością, jaką powinieneś zrobić po uruchomieniu Shadowcastera, jest oświecenie monitora. W tym celu, gałkę potencjometru umieszczoną pod lub za ekranem obracamy do oporu (no, prawie) tak, aby uzyskać jak największe rozjaśnienie prezentowanych barw. Nastrój nastrojem, ale paleta proponowana przez tę grę jest wyjątkowo męcząca. Trudno chyba siedzieć parę godzin i grać, wpatrując się w obraz jak sroka w gnat.
2) Do podnoszenia przedmiotów używaj raczej klawisza "O", gdyż jest to bardziej precyzyjne niż rozpaczliwe klikanie wokół jakiegoś sprzętu. Pozwoli to często uchronić przed niezaplanowanym wykorzystaniem różdżki przy próbie podniesienia interesującej cię rzeczy. Podobnie postępuj z obeliskiem — standardowe najechanie na niego myszką i próba użycia jej przycisków rzadko kończy się sukcesem. Faktycznie trzeba dokładnie naprowadzić kursor na postument lub konkretny przedmiot i zająć stanowisko przy klawiaturze.
3) Najczęściej używana w grze broń, czyli shuriken jest najbardziej efektywna, kiedy Maorin trzyma ją w garści a gracz (po wycelowaniu kursorem w atakowaną postać i maksymalnym zbliżeniu się do niej) szybko naciska prawy przycisk myszy. Pierwsze naciśnięcie powoduje rzut shurikenem, a kilka kolejnych to uderzenia samą łapą — później broń jak bumerang wraca do jego właściciela. Procedura ta powtarza się, aż do zgonu przeciwnika. Wyrzut, ciosy, wyrzut, ciosy...
4) Często korzystaj z mapy (klawisz "F2"), gdyż pomoże ci to w zachowaniu równowagi psychicznej w nieskończonym gąszczu korytarzy. Ponieważ mapa odkrywa się sukcesywnie — w miarę jak penetrujesz kolejne obszary danego poziomu, ułatwi ci to sprawdzenie, w które rejony labiryntu jeszcze się nie zapuściłeś.
5) Na poziomie drugim i czwartym natkniesz się na rozległe akweny wodne. Nurkowanie odbywa się przy użyciu klawiszy "+" i "-" — jednak na tym etapie nie jest to konieczne. Nie baraszkuj więc bezsensownie pod powierzchnią wody, gdyż odbiera to energię.
6) Bardzo często nagrywaj stan gry na dysk. Masz do dyspozycji cztery miejsca do zapisu — wykorzystaj je, i nie używaj cały czas tego samego, bo jeśli wybierzesz złą drogę, wszystko może pójść na marne. Staraj się uaktualniać save'y po każdym ważniejszym wydarzeniu, a nie tylko po skończeniu poziomu. Przyznaję, że może to być trochę uciążliwe (znaczy się: czasochłonne) przy wolniejszym sprzęcie — nagranie gry na 386DX40 to ok. 5 s, a władowanie kilkanaście (Myślisz może, że to krótko? Nie w Shadowcasterze. Kiedy gra toczy się tak błyskawicznie jak tu, każda przerwa to męczarnia.), ale da się wytrzymać.



brałem je po transformacji. Potem już tylko hyc do kałuży...

AKWEDUKT (2)

UuAAaAauóUuAAaa... Bynajmniej nie przeniosło mnie w jakieś niespodziewane miejsca. Po prostu dałem na łeb na szyję w dziurę w ziemi. Leciałem czas jakiś, aż zdrowo przy... waliłem o wód mokrych powierzchnię. Skąd ja wiedziałem, że trzeba zamienić się w człowieka? Ciekawe, co? O, jak miło pływa się motylkiem. Kotek by się od razu utopił. Sielanka. Ale, ale, hola — co to za paskudna poczwara zwisająca sobie z sufitu i zbliżająca się szybko w moim kierunku? Ratuj się, kto w Boga wierzy!

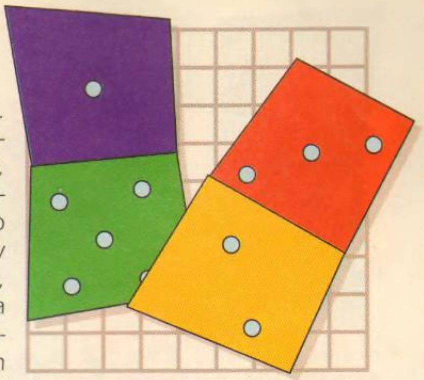
Ależ paszczęka — rekin wysiada. No to bach w nią skalpelem. Kilkanaście celnych rzutów i kreatura oderwała się od sufitu. Za nią pędziły już tabuny kolejnych. O, to nie dla mnie. Machając ile sił gałęziami, popłynąłem co tchu jedyną możliwą drogą — byle



przed siebie. Bijąc rekord na 4x100 metrów dopłynąłem wreszcie do żelaznej kuli, zawieszonej u powały na grubym żeliwnym łańcuchu. Byłem tak skonany, że każdy oddech kosztował mnie łyk wody. Ponieważ nigdzie nie było miejsca, żeby troszkę odsapnąć, a moja sytuacja naprawdę nie była za ciekawa, uchwyciłem się oburącz wzmiankowanej ozdoby. Wiadomo ostatnia deska... tonący się chwyta... etc. Pod moim ciężarem kula zgrzytnęła, stęknęła i opadła dobre pięć łokci niżej. Opadła również woda zalewająca kanał — a ja wraz z nią, bo się puściłem. Jasna sprawa.

Zadowolony z korzystnej, choć trochę nieoczekiwanej, zmiany sytuacji poszedłem sobie wolniutko, popatrując na niecierpliwiące się wysoko w górze poczwary w kierunku, z którego niedawno przypłynąłem. Ponowna transformacja w Maorina była już tylko rutynową sprawą.

Wnęka korytarza po lewej stronie okazała się być salką pamięci narodowej. Najwspanialszym i jedynym jej eksponatem była czaszka (SKULL) Hermana



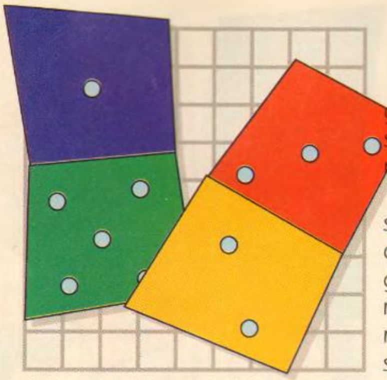
Goeringa — wystawiona na rzeźbionym piedestale. Zabrałem bez chwili namysłu. Nie będzie Niemiec mi tu w twarz.

Skierowałem się z powrotem, tzn. w kierunku kuli, skręciłem koło niej w lewo (bo i tak nie miałem wyboru) i odnalazłem w końcu kolejną niszę, której licha panorama roztoczyła przede mną uroki reszty ciała Hermana. Litościwie wysupłałem zza pazuchy zbezczeszczony czerep i nasadziłem go na pożółkły kikut kręgosłupa szkieletu. No, a Herman, jak przystało mściwemu Szkopowi, jeszcze chciał mi dołożyć — Zombi się z niego taki bojowy zrobił. No to ja truposza ciach w glacę raz i drugi, aż kopyta wyciągnął.

Rozejrzałem się po salce i dopiero teraz dostrzegłem boczne wyjście, które doprowadziło mnie do korytarza z ciekawymi znaleziskami. Jednym z nich była karoseria od Trabanta (MAORIN ARMOUR), która idealnie pasowała do raczej wybujałego ciała mojej kociej postaci oraz łyżka do opon (MAGICAL SWORD), która błagała mnie, abym użył jej na czyimś czerepie. Jednak najwspanialszym darem była butelczyna denaturatu — trunku dobrego na każdą chorobę psychiczną.



Po zebraniu tych jakże cennych skarbów, przedarłem się przez zagradzającą przejście kratę i nieomal wyłożyłem na kolejnej głowie (STATUE HEAD) — tym razem kamiennej. Z rysów twarzy rozpoznałem Marcelego Nowotkę, kolejnego nieszczęśnika, który po odwilżach w ojczy-



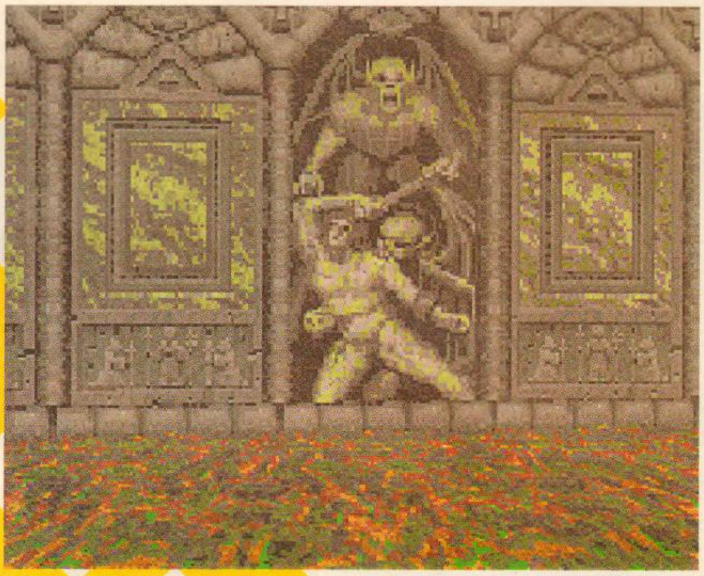
żnie musiał w trybie natychmiastowym opuścić wygodny marmurowy cokół. Podniosłem rzeźbę i śmiało stanąłem na pobliskiej kałuży. W chwilę później znowu oglądałem ogród.

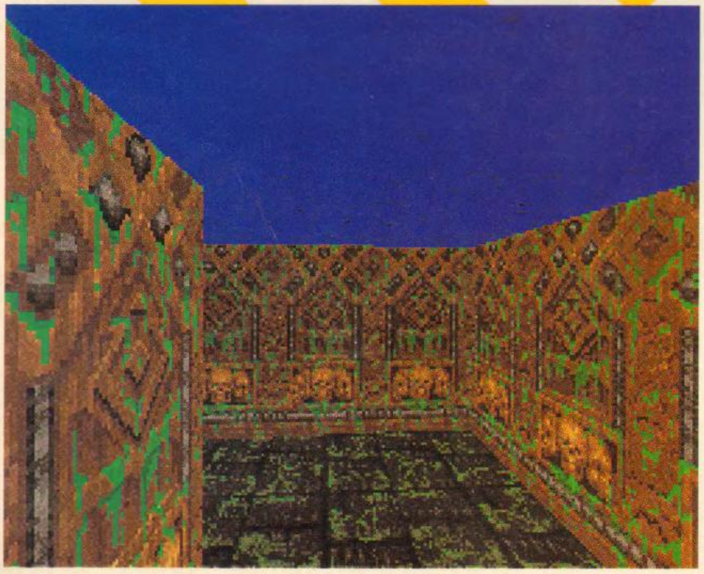
Czułem się już nielicho skołowany tym całym teleportowaniem się z miejsca na miejsce, więc odnalezienie mojego ukochanego pieca zajęło mi trochę czasu. Później skierowałem się w tę część ogrodu, z którą jeszcze nie miałem przyjemności... Otworzyłem zachodnią furtkę, pozbyłem się dwóch strusiów i po przejściu kolejnej bramki (tym razem północnej) znów skoczyłem do kałuży.

MGŁY LONDYNU (4)

Znalazłem się w dość dziwnym miejscu. Mgliste, szare kształty, poruszające się bezszelestnie wśród starych murów. Powiedziałem sobie: "Naprzód!", po czym skierowałem się w lewo. Zanim dobiegłem do południowego muru pozbawiłem kończyn kilkanaście kościotrupów. Nie lubię takiej roboty. Jak mózg nie chlapie to szkoda czasu. Jedynym urozmaiceniem byli śmieszni, mali cyklopi, na krótkich grubych nóżkach, którzy groźnie potrząsając dzidami, smutnie kończyli w moich pazurach.

Oparłem się o chropowaty, szorstki tynk prastarego muru i odpoczywałem zziajany po długim biegu. Było to zmęczenie raczej po czystym wysiłku fizycznym, a nie po machaniu styliskiem — bo i w kogo tam było machać. Pomyślałem sobie, że jak już tak dobrze mi te biegi idą, to można kontynuować. Odwróciłem się kosmatą twarzą tam, gdzie słońce... zachodzi i sadząc potężnymi susami pognałem przed siebie. Po pokonaniu dłuższego dystansu — stratowałem po drodze kilkanaście cherlawych szkieletów z mieczykami — stwierdziłem, że rozległa okolica skurczyła się nagle do postaci ciasnego korytarzyka. Może to dobry znak?


Bierz mnie, gryź mnie



Nie miałem czasu na rozważania, gdyż właśnie w tej chwili kształt muru ukierunkował mnie na północ. Skręciłem na pełnym gazie ze swądem palonych gum i ze zdziwieniem wpadłem na cichą i spokojną polankę porośniętą mikrymi drzewkami. Wymarzone miejsce na popołudniową drzemkę.

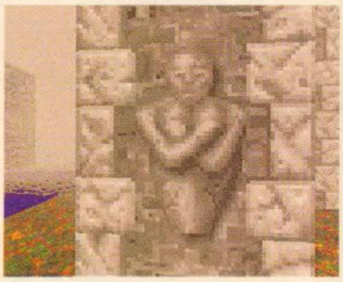
Właśnie miałem się uwalić w cieniu anemicznej lipy, kiedy moją uwagę przykuł złoty odblask na samym środku placu. Podszedłem i rozejrzałem się ciekawie — żeby potem nie było, że szabrownik. Nie dostrzegłszy jednak nikogo w zasięgu wzroku, schwyciłem błyskawicznie leżący w trawie przedmiot. Był to wybity złoty ząb (BROKEN KEY) ze szmaragdową plombą.

Nie miałem jednak czasu, aby przyjrzeć się temu skądinąd interesującemu znalezisku, gdyż wokół mnie wyrósł nagle las zaostrzonych pali. Tak, tak — właśnie takich pali, jakich zakosztował Azja Bej. Poczułem się jak krasnoludek w wilczym dole; a wierzcie mi, że przy ponad trzymetrowym wzroście nie jest to wcale łatwe. Naparłem barkiem na jeden z bali, ale ten nawet nie drgnął. Nie poddawałem się jednak, i w końcu te po stronie północnej dały za wygraną. Wyskoczyłem z kręgu nieco sfrustrowany i zacząłem siać z mocą po zakutych łbach moich (nielicznych) prześladowców. Holokaust trwał niecałe pięć minut. Dopiero wtedy miałem czas ujrzeć, że pale schowały się z powrotem w ziemi, a w otaczającym polanę murze pojawiło się pięć nowych wejść.


Peep Show — dziś darmo

Najbardziej apetycznie wyglądało oczywiście północne — zostawiłem więc je sobie na deser. Sprawnie spenetrowałem pozostałe cztery wejścia i w południowym, w kolejnej szkatule, którą tym razem otworzyłem manualnie, znalazłem pistolet gazowy (ACID WAND). Po dołączeniu tej jakże użytecznej broni do ekwipunku, raźno zaszyłem się we wnętrzu ostatniego, nie zwiedzonego jeszcze wejścia. Wałęsałem się przez czas dłuższy, aż w końcu natrafiłem na kolejną głowę (STATUE HEAD) — nie ulegało wątpliwości, że mam przed sobą kamienną podobiznę fizjonomii Juliana Marchlewskiego. Podniecony tym faktem usiadłem sobie na marmurowym czerepie i pogrążyłem się w krótkiej kontemplacji.

Ta chwila rozluźnienia ni z tego ni z owego przypomniała mi o bliskim już koncercie Aerosmith na stadionie warszawskiej Gwardii. Zerwałem się i z radości pognałem w bliżej nieokreślonym kierunku — tam też znalazłem truciznę na karaluchy w spray'u (ICE WAND). Ucieszony już do granic możliwości, wydając nieartykułowane dźwięki szczęścia, popędziłem w stronę

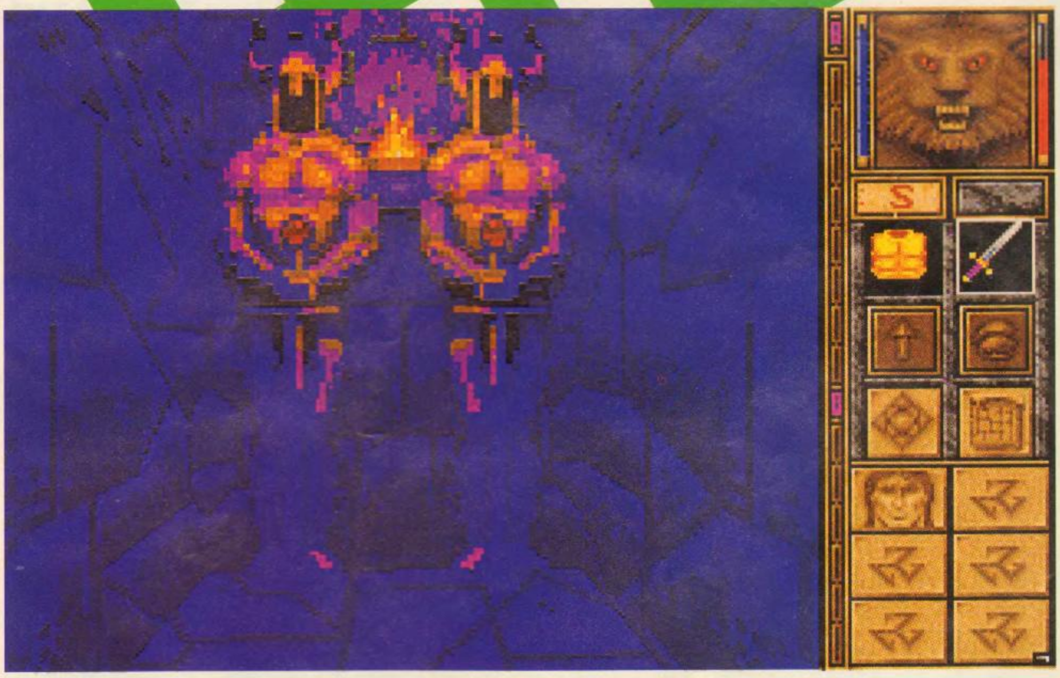

Hare Kriszna...

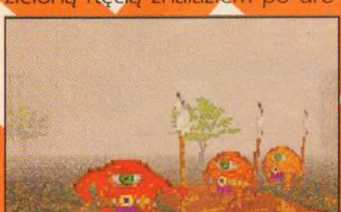
miejsca, od którego zaczynałem Wielką Mglistą Przygodę. Nie zaglądałem jednak w stare kąty, tylko żwawo ruszyłem dalej — na północ do Wielkiego Jeziora im. Vyelkyego Yebacka. Ciągle w amoku cisnąłem się do wody i ostro pracując nogami dotarłem na brzeg wyspy Wielkanocnej. Jej jedyny mieszkaniec, potomek strusi emu nie wytrzymał mojego pełnego czułości powitania i odszedł w głębinę wodną wraz ze swym skręconym karkiem.

Jedynym zabudowaniem na wysepce była pseudo—wieża skonstruowana przez wnuka Eiffla — pana monsieura Gigovina. Budowla ta oparta na planach najwspanialszej litery świata — litery X, zawierała w sobie zarówno pełnię artyzmu, jak i grozy świata współczesnego. Jej ściany zdobiły ciekawe płaskorzeźby — niestety bez głów. Nagłe olśnienie i trzy głowy były już na swoich miejscach, zaś czwarta czekała grzecznie na swoją kolejkę w trawie porastającej ostatnią, "dziurawą" ścianę. Wepchnąłem podobiznę Hare Kriszna na swoje miejsce i przemieściłem się na zachodnią stronę wysepki, gdzie w środkowej części budynku majestatycznie otwierało się zejście do krypty. Już tam byłem.

KRYPTA (6)

Tajemniczość zaduchu i stęchlizny spleśniałego powietrza potęgowały jeszcze jakieś niewyraźne kształty majaczące w mroku. Stawały się jednak coraz bardziej wyraźne z przyczyn nader prostych — zbliżały się. Przeszył mnie mróz — zwieńczony gęsią skórką. Wysunąłem się jednak brawurowo do przodźca i kontrolnie ubodłem ostrzem najbliższą postać. Ach, to tylko mali cyklopi — poznałem po krzyku. Wyrąbałem sobie drogę do drzwi i skierowałem się na północ. Zanim dotarłem do fosy z zieloną rtęcią znalazłem po drodze następną szkatułkę. Celnie zestrzeliłem skalpelem krążące mi nad głową nietoperze i rozbiłem ten mały skarbczyk. Zdobycz nie była wyjątkowo cenna, ale jakże miła oku (i gardłu). Moim łupem padł płyn "Borygo" (STRENGTH POTION) i coś mocniejszego (POTION OF POWER).





...i jego wyznawcy.

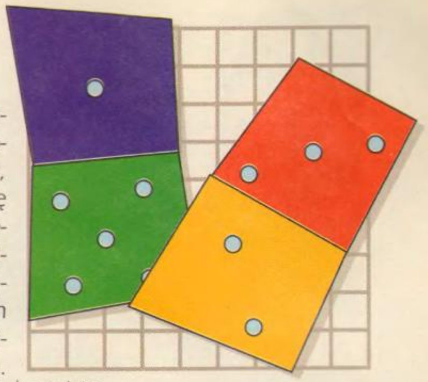
Deko podgrzany zawlokłem się do sali rtęciowej i podjąłem próby trafienia skalpelem w poruszający się za fosą dysk. Małe szanse, za daleko i nie w tym stanie. Mimo tego, nie zaryzykowałem wkroczenia do trucizny, gdyż jak sama nazwa tej substancji wskazuje, kontakt z nią może mieć niekorzystny wpływ na organizm. W końcu sukces. Ustrzeliłem drania, w zamian za co wynurzył się most, po którym bezpiecznie dotarłem na drugą stronę. Po drodze zepchnąłem do fosy cyklopka. Faktycznie — trucizna to nie żarty.

Śmiało podążyłem korytarzem wierząc, nie wiem czemu, że nie może mi grozić żadne niebezpieczeństwo. Dotarłem w końcu do sali, gdzie pod nogi podjął mnie sam Władca Katakumb — osłabiłem natręta pistoletem gazowym (ACID WAND). Uwolniony od namolnego pochlebcy, dopiero teraz mogłem się uważnie przyjrzeć otaczającemu mnie pomieszczeniu. W jednej ze ścian otworzyło się przejście, do którego skierowałem swe szybkie kroki. Doprowadziły mnie one do rozstaju dróg. Mogłem skręcić w lewo, lub w prawo, albo pójść prosto. Po kolei. Najpierw korytarz prawy. O proszę — jest i szkatułka. I co my tu mamy? Klakson samochodowy (DRAGON HORN)? Może być.

Czas iść prosto. Nareszcie. Napotkałem kolejny obelisk. Wszystko jest na miejscu. Obwody drukowane i instrukcja obsługi. Tym razem wszczepu musiałem dokonać w lewy pośladek. Mocno akrobaaatyczna pozycja. A co w instrukcji? Nic nowego. "Jak pójdziesz prosto, to przez bramę przestrzenną dostaniesz się do Świątyni".

Poszedłem oczywiście prosto, ciesząc się z mojej nowej postaci Cauna. Małe to takie i mizerne, ale posiada wyśmienitą moc błyskawicznego uzdrawiania z ran. Szkoda, że nie potrafiłem tak się regenerować parę lat temu, jak miałem ten wypadek z młotem pneumatycznym.

Ale o tym to już inną razą opowiem. Pójdę sę pajdę chleba ze szmalcem urodzić i kaszanki, a wy redaktorze zapiszcie co wam plotłem przez ostatnie... 12 godzin.



Koniec części pierwszej — dokończenie w następnym numerze.

Wymagania sprzętowe:
16MB HDD i 4MB RAM
minimum 386DX, 40MHz

McSon

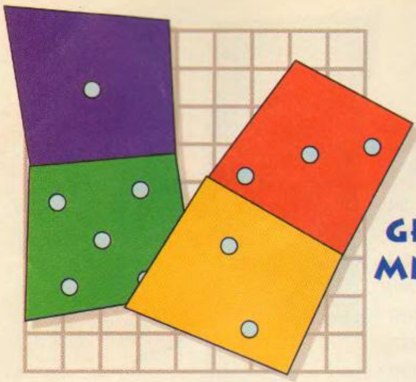
Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02 - 916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

SHADOWCASTER

Origin/Raven Software 1993
Przygodowo-zręcznościowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

POSZUKIWACZE ZATOPIONYCH SKARBÓW



"... MINIATUROWA ŁÓDŹ PODWODNA OSIĄGAŁA CORAZ WIĘKSZĄ GŁĘBOKOŚĆ. ROBIŁO SIĘ CORAZ CIEMNIEJ. TWARZ OŚWIETLAŁY MU TYLKO CZERWONE LAMPKI WSKAŹNIKÓW. NA MONITORZE SWOJEGO SUD-A WIDZIAŁ JUŻ ECHO POSZUKIWANEGO OBIEKTU. BYŁ TUŻ PRZED NIM. RĘCE MU DRŻAŁY Z NIECIERPLIWOŚCI. ZAPALIŁ REFLEKTOR, KTÓRY ROZŚWIETLIŁ PRZED NIM ODWIECZNE CIEMNOŚCI. NAGLE DRGNĄŁ. ZOBACZYŁ PRZED SOBĄ OLBRZYMI KSZTAŁT. PODPŁYNĄŁ BLIŻEJ I UJRZAŁ OKRĘT, KTÓRY MIAŁ BYĆ TRIUMFEM LUDZKOŚCI NAD OCEANEM. TRIUMFEM, KTÓRY PRAWIE NATYCHMIAST OKAZAŁ SIĘ KLĘSKĄ. ZOBACZYŁ WRAK TITANICA..."

Wyobraź sobie, że jesteś młodym, zapalonym naukowcem. Przez całe studia zdobywałeś same najlepsze oceny i stanowiłeś chlubę swoich rodziców. Trudno to sobie wyobrazić, prawda? Przez cały okres nauki fascynował Cię ocean i skarby, które on kryje. Wierzyłeś mocno, że kiedyś w przyszłości będzie możliwe zasiedlenie go.

Może nic z Twoich marzeń by się nie spełniło, gdybyś w pewnym momencie nie otrzymał wiadomości, że Twój daleki krewny, wujek George z Ameryki, odszedł z tego świata na inny, znacznie lepszy. Nie zmartwiło Cię to zbytnio, bo nie znałeś wujka George'a. Okazało się jednak, że był on podobnym do Ciebie miłośnikiem oceanu i śledził Twoją naukową karierę. Powieka drgnęła Ci nieco, gdy dowiedziałeś się, że wujek był człowiekiem dość zamożnym. Powiedzmy, nawet bardzo zamożnym.

O szklankę wody i krzesło poprosiłeś jednak dopiero wtedy, gdy dowiedziałeś się, że wujek zostawił Ci w spadku niemal cały majątek. Możesz go jednak wykorzystać na jeden konkretny cel — badania dna oceanu. Bynajmniej nie muszą to być badania czysto naukowe.

Zakupiłeś sobie wspaniały okręt badawczy, na wyposażeniu którego jest miniaturowa łódź podwodna. Od tego właśnie momentu rozpoczyna się Twój aktywny udział w grze.

Zgłosiłeś się do biura Instytutu Oceanografii i poprosiłeś o materiały dotyczące oceanu. Urzędnik spojrzał na Ciebie podejrzliwie, jednakże szeleszczące argumenty o odpowiednim nominale szybko pokonały jego nieufność.

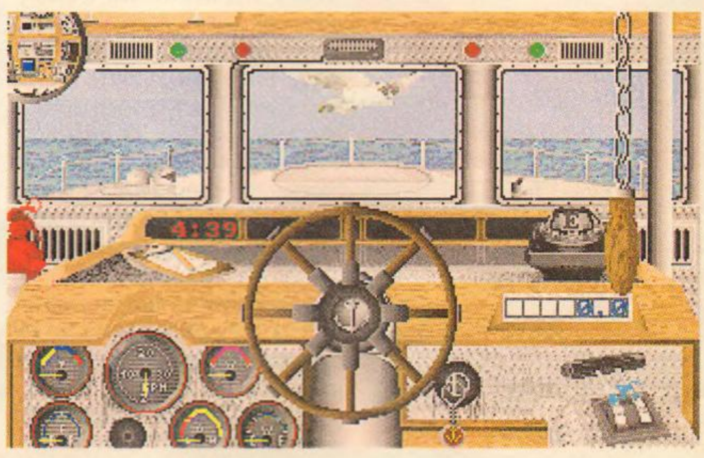
Z całej masy akt wybrałeś najbardziej interesujące Cię sprawy. Rozwiązanie ich umożliwiłoby Ci uzyskanie najważniejszego dokumentu Twojego życia — certyfikatu Instytutu Oceanograficznego.

Najbardziej interesują Cię sprawy dotyczące: Titanica, zaginięcia samolotów wojskowych lotu numer 19, tajemniczych niebieskich dziur, głębiny Romanche, katastrofy samolotu kolumbijskich linii lotniczych, wraku okrętu El Capitana i wycieku radioaktywnego na podmorskim składowisku odpadów promieniotwórczych.

Powoli wczytujesz się w akta poszczególnych misji.

1. The Titanic

Titanic był największym i najbardziej luksusowym brytyjskim parowcem transatlantyckim jaki kiedykolwiek zbudowano. Ogłoszono go statkiem niezatapialnym. Miał nośność 46439 BRT, długość 268 m, wysokość 30,5 m (do mostka) i osiągał prędkość 22 węzły (ok. 40 km/h). Zabierał na pokład 2584 pasażerów.



13,3

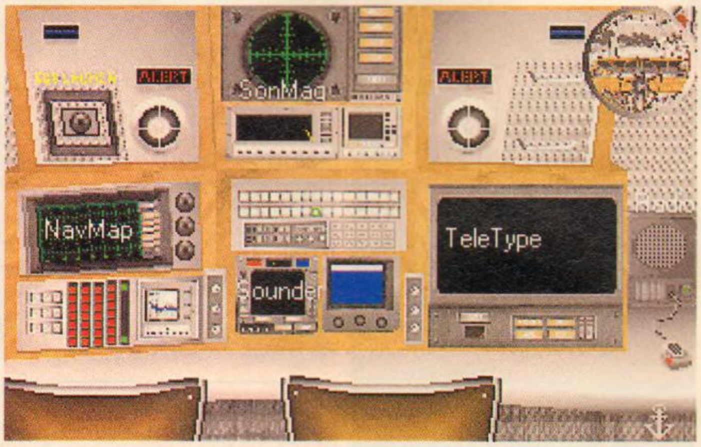
W jego dziewiczy rejs wypłynęła cała ówczesna śmietanka towarzyska. 14. 04. 1912 r. w pobliżu Ameryki Północnej Titanic zderzył się z górą lodową, po czym powoli zaczął tonąć. Kapitan Edward J. Smith znalazł się w trudnej sytuacji. Miał tylko 1-2 godzin na przeprowadzenie ewakuacji. Nikt nie wierzył w możliwość zatopienia Titanica. Dlatego, mimo że na pokładzie znajdowało się ponad 2200 pasażerów, łodzi ratunkowych starczyło dla 1178 osób. Ponad 1000 osób zostało pozbawionych szans ratunku. Na wysłany sygnał SOS odpowiedział tylko statek Carpatia, znajdujący się w odległości ok. 58 mil (ok. 107 km) od Titanica. Ostatecznie śmierć poniosło 1503 pasażerów. Katastrofa ta dała początek międzynarodowym porozumieniom w zakresie bezpieczeństwa żeglugi morskiej.

Wrak statku został odnaleziony po 70 latach przez dr Roberta Bellarda i jego kolegów z Instytutu Oceanograficznego "Woods Hole". Twoje zadanie to powtórzenie wyczynu dr Bellarda i zrobienie zdjęć Titanica.

Lokalizacja wraku: szerokość 41⁰ 69', długość 50⁰ 00'.

2. Flight 19

Pewnego grudniowego dnia 1945 r., o godzinie 14.10, pięć bombowców torpedowych zniknęło w tajemniczy sposób podczas wykonywania rutynowego patrolu. Samoloty były sprawne, baki wypełnione paliwem, pogoda wspaniała, a załogi złożone z wykwalifikowanych pilotów. O godzinie 15.45 wieża kontrolna otrzymała komunikat od pilotów z lotu nr 19. Wynikało z niego, że całkowicie się zagubili i nie mogą określić swojej pozycji. Brzmiało to dziwnie, ponieważ samoloty były wyposażone w nowoczesne jak na tamte czasy urządzenia nawigacyjne. Ostatni komunikat został nagle przerwany o godzinie 16.25. Samolot ratunkowy, wysłany w celu ich odnalezienia, również zaginął.



Po ponad dwóch godzinach od czasu, gdy samolotom musiało zabraknąć paliwa i powinny się już rozbić, wieża odebrała ostatni słaby sygnał rozpoznawaczy, który tylko przez nie mógł być wysłany. Przez następne dni 300 samolotów i 21 statków przeszukiwało wybrzeże Florydy, Keys i Bahama. Jednakże bez skutku. Nigdy nie znaleziono szczątków samolotów i członków ich załóg. Do tej pory nikt nie rozwiązał tej najbardziej tajemniczej zagadki lotniczej wszechczasów. Masz szansę jako pierwszy znaleźć zaginione bombowce i zrobić im zdjęcia oraz wyjaśnić do końca tę zagadkę.

Lokalizacja: szerokość 29 ⁰24', długość 78⁰ 90'.

3. The Mysterious Blue Hole of the Bahamas

Niebieskie Dziury to fenomeny geologiczne. Są one podwodnymi jaskiniami wypłukanymi przez słodką wodę, a następnie wypełnionymi wodą morską. Naukowcy wierzą, że mogą one zawierać stalaktyty, mówiące wiele o przeszłości Ziemii.

Dopłyń swoim statkiem w pobliże dziury i opuść się miniaturową łodzią podwodną. Zrób zdjęcia i weź próbkę stalaktytu za pomocą automatycznego ramienia. Jeżeli tego dokonasz Twoja reputacja w świecie naukowym znacznie wzrośnie. Stalaktyty wyglądają jak białe kolce wystające z dna oceanu.

Lokalizacja: szerokość 23⁰ 57', długość 78⁰ 02'.

4. Romanche Gap

Romanche Gap jest głębią na Oceanie Atlantyckim, przedzielającą Grzbiet Śródatlantycki w pobliżu równika. Jej głębokość wynosi 25 354 stopy (ok. 7856 m). Jest ona trzecim pod względem głębokości miejscem na Ziemii.

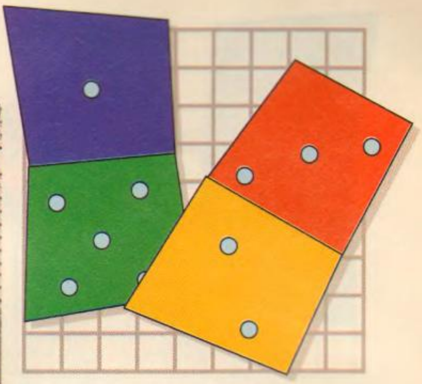
Ekstremalne ciśnienia nie przeszkodziły rozwojowi bujnego życia o niespotykanych formach. Rok wcześniej dr Forrest Crane i jego pracownicy opuścili się na głębokość 25 tys. stóp i ich misja przyniosła wiele cennych danych i zdjęć nieznanych form życia. Ubogie fundusze uniemożliwiły im zakończenie badań.

Ponieważ jesteś niezależny finansowo, popłyń w miejsce poprzednich badań i opuść się na dno, zrób zdjęcia i zapoluj na nieznane zwierzęta.

Lokalizacja: szerokość 1⁰ 00', długość 18⁰ 42'.

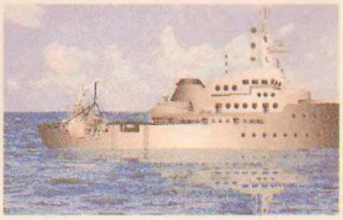
5. Columbia Airlines Flight 609

Lot 609, z Nowego Jorku do Londynu, napotkał złą pogodę w dwie godziny po starcie. Później, nad północnym Atlantykiem, dochodząc do Dublina, kapitan Paul Nolan zaobserwował utratę mocy w systemie hydraulicznym. Zła pogoda i zmiany pola elektrycznego z nią związane, spowodowały nieprawidłową pracę urządzeń. Kapitan zdecydował się na ręczne sterowanie samolotem. Na godzinę lotu przed Irlandią, Boening 747 lot 609, zniknął z ekranów radarów. Kontakt został zerwany.



Statek ratunkowy odnalazł 64 rozbitków, ale wśród nich nie było załogi lotu. Ponad 100 osób zginęło. Przyczyna katastrofy nie została ustalona. Znajdź wrak samolot lotu 609 i odszukaj jego "czarną skrzynkę".

Lokalizacja: szerokość 48⁰ 57', długość 13⁰ 45'.

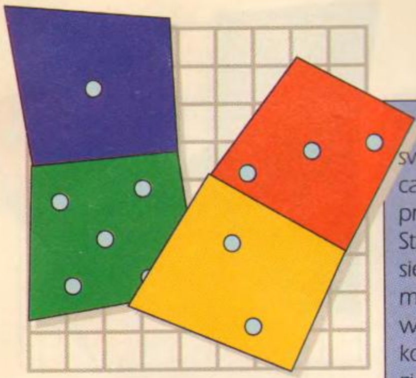


6. The Wreck of the Capitana

W maju 1773 r., hiszpański galeon Capitana zatonął wraz z 16 innymi statkami w pobliżu archipelagu Florida Keys. Na jego pokładzie znajdowały się skarby o wielkiej wartości. Były to w większości skarby zagarnięte przez Hiszpanów w Ameryce.

Ponad 200 lat później, w 1948 r., Artur McKee Jr., zawodowy nurek odnalazł wrak i spenetrował go. Znalazł na nim setki srebnych monet, złoto, klejnoty, itd. Powtórz wyczyn Artura McKee i zrób zdjęcia wraku. Jeżeli masz ochotę, możesz poszukać wraków statków San Jose i Infante, które również zaginęły na tym samym obszarze.

Lokalizacja: w przybliżeniu szerokość 24⁰ 63', długość 78⁰ 20'.



7. Nuclear Waste Cleanup

Elektrownie jądrowe są najbardziej kontrowersyjnym źródłem energii. Poważnym problemem jest usuwanie odpadów radioaktywnych, powstałych w wyniku reakcji jądrowych. Początkowo usuwano je w ten sposób, że zamknięte w hermetycznych beczkach, topiono w wodach mórz i oceanów. Nie jest to zbyt bezpieczne, bo pod wpływem działania wody morskiej beczki mogą ulec uszkodzeniu, a ich niebezpieczna zawartość może spowodować radioaktywne skażenie otoczenia.

Właśnie taki wypadek wydarzył się ostatnio. Zauważono wyciek radioaktywny na wysypisku materiałów radioaktywnych w pobliżu wybrzeża Deleware. Zlokalizuj uszkodzone beczki i pobierz próbki radioaktywnego materiału za pomocą automatycznego ramienia. Zdobyte w ten sposób informacje pozwolą nurkom U.S. Navy rozpocząć operację usuwania skutków wycieku.
Lokalizacja: szerokość 35⁰ 52', długość 68⁰ 02'.

* * *

Po przeczytaniu wszystkich informacji, praktycznie bez zastanowienia wybrałeś swoją pierwszą misję i zatwierdziłeś ten wybór. Tak, bardzo dobrze, że wybrałeś...

To wszystko, co mogłeś zrobić w biurze. Teraz musisz niezwłocznie wypłynąć w swoją pierwszą podróż. Wybiegasz w stronę portu.

Znalazłeś się wreszcie na swoim statku. Nabrałeś w płuca świeże, morskie powietrze i przekręciłeś kluczyk w stacyjce. Strzałki wskaźników przesunęły się w prawo. Silnik zaszemrał miarowo. Prześledziłeś po kolei wskaźniki: temperatury, prędkościomierza, woltomierza, poziomu świeżej wody, ciśnienia oleju i poziomu paliwa. Wszystkie wskazywały maksymalne wartości. Przesunąłeś manetkę na największe obroty i łódź drgnęła, powoli nabierając maksymalnej prędkości 30 mil/h. W grze możesz kierować statkiem w czasie rzeczywistym, jednakże nie jest to zbyt mądre rozwiązanie. Wyobraź sobie, że musisz płynąć do celu przez np. trzy dni (można to jednak przyspieszyć). W czasie podróży możesz prowadzić Log.

Rozejrzałeś się wokół. Morze było spokojne, a na niebie tylko nieliczne chmurki. Zszedłeś do pokoju nawigacyjnego, z wielu nowoczesnych urządzeń wybrałeś NavMap. Teraz możesz skorzystać z 12-tu przycisków. Wciskasz je po kolei.

1) Land — zarys lądu w obszarze północnoatlantyckim do obejrzenia.
2) BRNG — parametry Twojej pozycji (szerokość i długość geograficzna) oraz o kierunku, w którym płyniesz. Musisz tak sterować statkiem, aby uzyskać wartości podane w tekście misji. Gdy będziesz płynął dokładnie na północ lub na południe zmienia się długość, a gdy na zachód lub wschód — szerokość.
3) Data — odległość do najbliższego lądu — pod warunkiem, że nie jest ona większa od 225 mil.
4) Weather — warunki pogodowe w rejonie północnoatlantyckim.
5) P/D — informacje o rozmieszczeniu portów, w których możesz uzupełnić niedobory paliwa, świeżej wody, itd.
6) Color — zmiana koloru wyświetlania danych.



7) Plotter — podróżowanie na ekranie NavMap za pomocą klawiszy kursora. Właśnie teraz możesz przyspieszyć upływ czasu i skrócić oczekiwanie na dopłynięcie do celu. Używaj tej opcji łącznie z klawiszami 1-4, a w jednostce czasu przepłyniesz odpowiednio 2, 10, 50 lub 100 mil.
8) Go — natychmiastowe przemieszczenie w miejsce zaznaczone plotterem. Zostaje on automatycznie wyłączony, a statek zatrzymany. Po dopłynięciu na miejsce, już w czasie rzeczywistym, dopływasz dokładnie na wskazaną Ci pozycję.
9. Restore — powrót na podane wcześniej współrzędne, jeżeli nie zatwierdziłeś pozycji plottera przez użycie przycisku Go.
10. Clear — kasowanie zawartości ekranu NavMap.
11. Exit — powrót do pokoju nawigacyjnego.

Następne urządzenie zwróciło Twoją uwagę — SonMag (sonar i magnetometr). Znajduje się ono powyżej i na prawo od NavMap. Sonar ukazuje na ekranie wszystkie otaczające statek obiekty, natomiast magnetometr — wszelkie zmiany pola magnetycznego, które zapisuje na kartce. Oprócz tego możesz uzyskać podobne dane, co w przypadku NavMap (przycisk Data).

Poniżej SonMag znajduje się Sounder. Jego zalety docenisz dopiero na miejscu poszukiwań. Pomoże określić głębokość, na jakiej się znajdziesz (nie opuszczaj się niżej, bo możesz uszkodzić miniaturową łódź podwodną) oraz w sposób schematyczny ocenić przebieg dna.

Tuż obok jest TeleType — urządzenie odbierające i wysyłające przeróżne informacje, zbierane z dwóch źródeł:

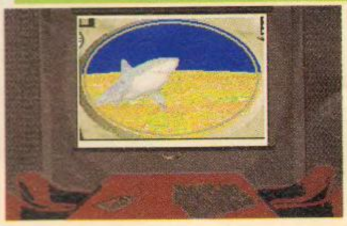
1) z systemu monitorującego statek,
2) z pobliskich portów i przepływających w pobliżu statków.

TeleType umożliwia również wysyłanie informacji w przypadku włączenia tzw. trybu Auto Shutdown (o tym za chwilę).

Po prawej stronie zobaczyłeś kilka przycisków. Przypominałeś sobie powoli, do czego każdy z nich służy.

1. Receive — umożliwia odbiór informacji.
2. Send — w trybie Auto Shutdown wysyła standardowy sygnał wzywający pomocy.
3. Ch1 — uruchamiamy kanał pierwszy, aby zdobyć informacje z własnego systemu monitorującego.
4. Ch1 — kanał drugi umożliwia nam odbiór wszelkich informacji ze świata zewnętrznego.

Ostatnie urządzenie, na które zwróciłeś uwagę to CB—radio. Jest ono odpowiednikiem opcji Receive z TeleType. Jeżeli zostanie Ci przesłana jakaś wiadomość, zapali się zielone światełko w sterówce lub pokoju nawigacyjnym.



* * *

Nadeszła pora na wyjaśnienie trybu Auto Shutdown. System monitorujący statek automatycznie do niego przechodzi i wyłącza silniki w wypadkach, gdy zabraknie wody, paliwa, spadnie ciśnienie oleju, itd. Dostajesz wtedy informację na kanale pierwszym w TeleType. Musisz wtedy wcisnąć klawisz Send i oczekiwać ok. 3 min na statek pomocniczy, który uzupełni Twoje niedobory (po jego przybyciu uzyskasz informację na kanale drugim: "A passing vessel has assisted"). Jeżeli płynąłeś za pomocą plottera w NavMap i dojdzie do sytuacji Auto Shutdown, musisz koniecznie wcisnąć klawisz Restore.

* * *

Płynąłeś sobie spokojnie już drugi dzień. Komunikaty radiowe informowały o pięknej pogodzie. Szum fal i cichy warkot silnika powodowały, że nareszcie czułeś się swobodnie. Byłeś w swoim żywiole.

Od czasu do czasu zatrzymywałeś statek i schodziłeś do pokoju rekreacyjnego. Tutaj umilałeś sobie podróż grając w grę komputerową Tank 3D, rzucając lotkami do tarczy lub siedząc przy mapie i zaznaczając na niej swoją pozycję oraz miejsca różnych odkryć.

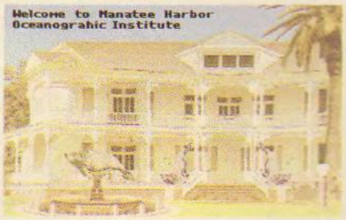
Podróż upływała spokojnie. Po paru dniach, pozycja wskazywana przez urządzenia zgadzała się z określoną wcześniej w katalogu misji. Dopłynąłeś na miejsce. Zatrzymałeś statek i wyłączyłeś silnik (inaczej nie spuściłbyś do wody łodzi podwodnej). Przeszedłeś szybko do pokoju nawigacyjnego, sprawdziłeś głębokość za pomocą Sounder'a i uruchomiłeś automatyczne urządzenie wodujące.

Usiadłeś za sterami miniaturowej łodzi podwodnej i poczułeś delikatne drżenie. To automatyczny dźwig rozpoczął pracę. Po chwili łódź znalazła się w wodzie. Szybko sprawdziłeś, czy wszystkie urządzenia działają poprawnie.

Zacząłeś powoli opuszczać się w dół, dokonując ostatecznej korekty kursu. Gdy już opuściłeś się dostatecznie głęboko, zatrzymujesz łódź pamiętając, że przy zbyt dużym zanurzeniu możesz ją uszkodzić. O stanie łodzi informowany jesteś na bieżąco. Po przekroczeniu progu 95% uszkodzeń, łódź zostaje zniszczona, a Ty na wieki zostajesz w świecie, który tak kochasz.

Uruchomiłeś SUD (Simple Underwater Detection System) — urządzenie wykrywające różne podwodne obiekty. Na jego ekranie ukazała się pozioma linia. Nad tą linią, po jej prawej stronie powinien być widoczny kwadracik (jeżeli go nie ma, oznacza to, że jeszcze nie znajdujesz się na miejscu przeznaczenia). Ustawiasz łódź w ten sposób, aby kwadracik znajdował się w centralnej części ekranu SUDa. Zacząłeś powoli płynąć w stronę celu. Naprawdę dzieje się to bardzo powoli, upływ czasu możesz przyspieszyć wciskając klawisz Z, każde naciśnięcie przyspiesza dwukrotnie. Aby zwolnić naciśnij klawisz X — zmniejszenie prędkości o połowę, naciśnięcie klawisza S powoduje natychmiastowe zatrzymanie batyskafu. Zatrzymujesz się w momencie, gdy kwadracik znajdzie się bezpośrednio pod linią. Oznacza to, że poszukiwany objekt znajduje się za Tobą. Teraz powoli płyniesz wstecz, aż do chwili, gdy kwadracik znowu pojawi się nad linią.







Jesteś na miejscu. Włączasz zewnętrzny reflektor. Do tej pory nie robiłeś tego, aby zaoszczędzić energię elektryczną. Po zapaleniu świateł ujrzysz, jak bogate życie rozgrywa się na dnie oceanu.

Rozkoszowałeś się wspaniałymi widokami, gdy nagle ujrzałeś jakiś ciemny twór zakłócający harmonię tego świata. Tak, to jest obiekt Twoich poszukiwań. Podpływasz bliżej i robisz kilka zdjęć. Jeszcze trzeba zabrać próbkę. Uruchamiasz automatyczne ramię. Niestety, nie jesteś dostatecznie blisko. Podpływasz bliżej i ponawiasz próbę. Tym razem wszystko poszło sprawnie.



CERTIFICATE OF Qualification

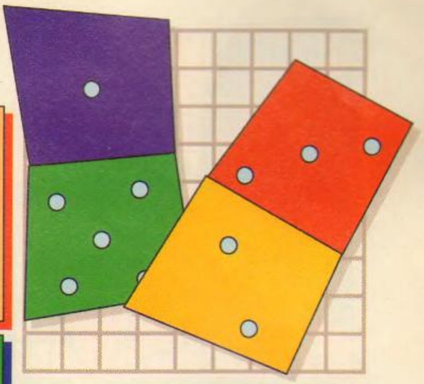
This is to certify that:
Darek Bujalski
has qualified as a field researcher for the Manatee Harbor Oceanographic Institute by virtue of having successfully conducted a seagoing expedition. Given under Hand and Seal at Manatee Harbor Oceanographic Institute, Miami, Florida this 05 day of Mar

D.L. Withers, Director
Manatee Harbor Oceanographic Institute

DISCOVERIES OF THE DEEP

IntraCorp 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	80%



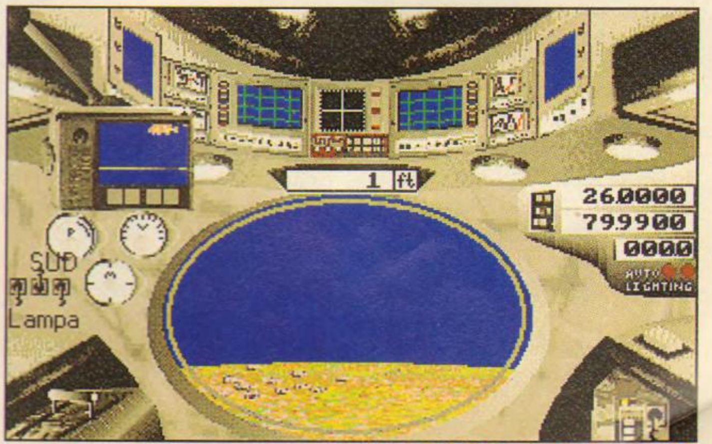
Pozostało teraz powrócić na powierzchnię i popłynąć z powrotem do instytutu. Zacząłeś się wynurzać, gdy już byłeś na powierzchni, uruchomiłeś automatyczne wyciąganie. Po chwili jesteś już na pokładzie swojego statku. Twoja powrotna podróż minęła bardzo szybko. Gdy znajdujesz się w odległości 0,6 mili od portu, nadajesz sygnał i wpływasz do środka.

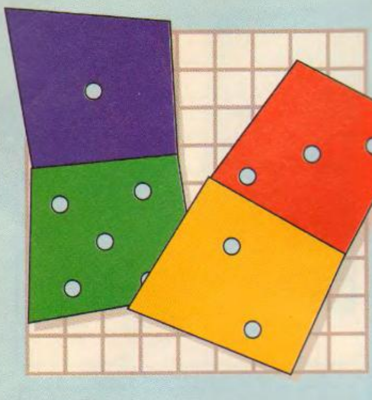
Taki był koniec Twojej pierwszej misji. W biurze instytutu wszyscy przywitali Cię bardzo serdecznie. Sprawdziłeś, czy Twoje wyczyny umożliwiły uzyskanie certyfikatu. Natomiast pracownicy instytutu z niecierpliwością czekają w sali kinowej, aby obejrzeć zdjęcia, które ze sobą przywiozłeś. Ale Ty myślami jesteś już przy następnej wyprawie...

Discoveries of the Deep jest grą inną niż te, z którymi zetknąłem się do tej pory. Pozwala poznać tajemniczy świat morskich głębin. Grafika (VGA — 256 kolorów) nie jest rewelacyjna, ale nie jest też zła. Gra po instalacji zajęła ok. 13 MB na twardym dysku, a bawiłem się nią na komputerze 386DX, 40 MHz i 4 MB RAM.

I Ty stań za sterami statku i... zacznij marzyć.

Darek Bujalski





SMOCZA KULA

DAWNO, DAWNO TEMU, ZA SIEDMIOMA GÓRAMI, ..., BYŁO SOBIE KRÓLESTWO CALLAHACH. KRÓLESTW... NE, ZAMIES... GIEM A SAMYM SANW... MAGICZNĄ OSŁONĄ WE WŁASNEJ WIEŻY.

Miłośnicy tekstówek powinni z radością powitać narodziny nowej serii gier z tego gatunku rozrywki. Serię zainicjowała firma MicroProse, znana do tej pory przede wszystkim z produkcji różnych symulatorów. Najbardziej popularne to oczywiście: F-19,



Gunship 2000 oraz wszystkie części F-15 Strike Eagle i Silent Service. Drugą specjalnością MicroProse są gry strategiczne: Conflict in Vietnam oraz Crusade in Europe z prehistorii gier, a także Civilization (gra należąca już do klasyki w swojej kategorii) i Fields of Glory, z czasów mniej odległych.

Taka specjalizacja nie zdaje egzaminu w dzisiejszych czasach, kiedy nasilająca się konkurencja między największymi firmami nie pozwala na pozostawienie przeciwnikowi wolnego pola w jakiejkolwiek dziedzinie. Dlatego spotykamy ostatnio gry Role—Playing produkcji Sierra On-Line (Fates of Twinion) lub MicroProse (Legacy), albo tekstówki Psygnosis (Innocent Until Caught).

Nowa fala z MicroProse

Swój przygodowy sequel MicroProse nazwała AGA. Nie oznacza to bynajmniej, że gry te chodzić będą tylko na Amidze 1200. Jest to po prostu skrót od nazwy Animated Graphic Adventure — Przygody z Animowaną Grafiką. No cóż, można powiedzieć "zwis męski swobodny", a można po prostu — "krawat".

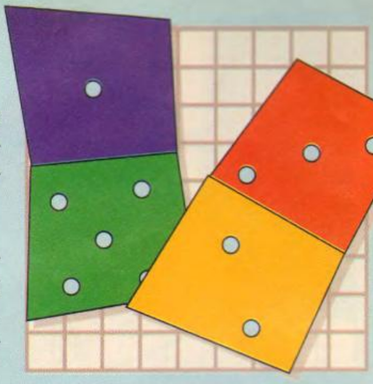
Na dzień dzisiejszy mamy trzy Agi, w kolejności chronologicznej są to: Rex Nebular, Return of the Phantom i opisywana właśnie — Dragonsphere (recenzję Rex Nebular znajdziesz w nr 1/94, a Return of the Phantom w tym numerze Gamblera). Wszystkie trzy gry mają identyczny interfejs użytkownika, podobną grafikę (coraz lepszą) oraz taką samą, czyli rewolucyjną, animację postaci. Właśnie dzięki tej animacji firma MicroProse może wzmocnić pozycję tradycyjnej grafiki komputerowej, naruszoną przez pojawiające się coraz liczniej gry przygodowe z grafiką digitalizowaną lub tworzoną techniką Ray—Traycingu (np. Police Quest 4, Return to Zork). W Dragonsphere są sceny, jak chociażby wspinanie się Króla Callasha na górę Sanwe, będące w swoim rzemiośle przykładami wirtuozerii.

Kolejne pozycje z serii AGA dzieli tylko jedno — tematyka. Rex Nebular to, mówiąc dowcipnie, odpowiedź MicroProse na serię Space Quest firmy Sierra On-Line, a Dragonsphere na cykle King's Quest i Hero's Quest razem wzięte i tylko Return of the Phantom wykazuje więcej oryginalności.

Gdy w jakimś gatunku gier pojawia się coś nowego, nieuniknione stają się porównania z dotychczasowymi dokonaniami. W tym wypadku trylogię MicroProse można porównać z produkcją dotychczasowych potentatów: LucasArts i Sierra On-Line. Grafiki porównywać nie sposób, w wypadku tych dwóch firm trudno mówić w tej chwili o jakimś standardzie. Takie gry jak: The Secret of the Monkey Island, Indiana Jones III i The Day of the Tentacle, chociaż powstały w tej samej firmie, znacznie różnią się pod względem graficznym. Tak samo jest z np. Space Quest II (VGA), Larry 6 i oczywiście Police Quest 4. Co gra, to inaczej tworzona grafika.

Dlatego też skupimy się przede wszystkim na interfejsie użytkownika. Sierra proponuje nam pointerek "trzy w jednym": Walk To, Look, Action i pasek przedmiotów. Z drugiej strony barykady dostajemy menu dostępnych czasowników, które w połączeniu z nazwami przedmiotów służą do konstrukcji zdań na ekranie. Interfejs MicroProse jest wyraźnie wzorowany na tym ostatnim pomyśle, czyli na idei Lucas Arts. Cykl AGA dysponuje panelem, z którego wybieramy do woli: Look, Talk to, Take, Give, Push, Pull, Open, Close, Put, Throw, a także twory nową klasę czynności dostępnych tylko dla konkretnego przedmiotu (owoce — jeść, magiczna kula — rzucić zaklęcie). Komfort grania poprawiają inne funkcje, jak np. szybki dostęp do najczęściej wykonywanej czynności czy skracanie nudnych sekwencji. Zastosowano także znany "łatwy interfejs" polegający na tym, że komputer opisuje nam automatycznie rzeczy, nad którymi znajduje się kursor myszy, podpowiadając jednocześnie zalecaną czynność. Do nowości należy również zaliczyć automatyczne zapisywanie stanu gry przy wyjściu z niej. Nie ukrywam, że to wszystko bardzo mi się podoba.

Jest jeszcze rzecz, do której osobiście przywiązuję szczególną wagę. Jeśli np. w Dragonsphere zrobimy coś, co kończy się naszą śmiercią, komputer, oczywiście po odpowiedniej sekwencji, anuluje ten ruch. To też zasługa filozofii tworzenia gier firmy Lucas Arts, dostrzeganie różnic między grą przygodową a zręcznościową. Z drugiej strony są momenty, które czynią zabawę zbyt łatwą. Dzieje się tak, ponieważ autorzy starali się nie doprowadzić do sytuacji, kiedy gracz popełniwszy błąd strategiczny (na przykład nie zabrał jakiegoś przedmiotu) nie może skończyć gry. To, że jednocześnie zależało autorom na utrzymaniu wątku fabularnego (co nie udało się twórcom gry Lost in Time, gdzie mamy komunikaty w stylu "W tym momencie wiadomo już, że nie wygrasz gry. Game over.") doprowadziło jednak do tego, że przez wiele punktów węzłowych gry możemy przecisnąć się metodą se-



lekcji negatywnej ("jak nie ta odpowiedź, to może tamta").

W Polsce Dragonsphere dostępna jest na razie tylko w wersji CD—ROM (w dystrybucji IPS Computer Group), w której wszystkie dialogi wsparte są indywidualnymi głosami postaci. W zapowiadanej wersji dyskietkowej, digitalizowany głos występuje incydentalnie.

Teraz czas na BAJKĘ

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, ..., było sobie królestwo Callahach. Królestwo było silne, zamieszkały w nim lud kochał swojego króla, a sąsiedzi nie nękali Callahach wojnami. Niestety, co jakiś czas w okolicznych górach pojawiała się posępna wieża Czarnoksiężnika Sanwe, który przybywając nie wiadomo skąd, prześladował kraj swoją magią. Dopiero pojedynek na czary stoczony między starym, dworskim Magiem a samym Sanwe, uwięził tego drugiego pod magiczną osłoną we własnej wieży.

Pokonany Czarnoksiężnik zapowiedział zemstę. Odtąd zamknięty w szklanej kuli smok — wcielenie zła, miał świadczyć o aktualnym poziomie mocy Sanwe. Minęło dwadzieścia lat i smok zaczął się poruszać, z początku prawie niezauważalnie, potem coraz bardziej wyraźnie. Oznaczało to, że Czarnoksiężnik powoli odzyskuje siły.

Prawie w tym samym czasie zmarł stary król, a jego miejsce zajął jego syn — Callash. Przyjmując koronę, Młody Król otrzymał w spadku trudne zadanie — ma ponownie pokonać Sanwe. Od zatroskanej Królowej Matki i zaniepokojonej Małżonki otrzymał kolejno: Miecz i Magiczną Osłonę, należące kiedyś do Starego Króla.

Callash postanowił zmierzyć się z Sanwe jak najszybciej, dopóki Czarnoksiężnik nie uwolni się z więzienia i nie powróci do pełni sił. Ta decyzja świadczyła o odwadze i roztropności Młodego Króla.

Następnego dnia po koronacji przed zamkiem jak co dzień odbywał się targ. Król spytał strażnika bramy o wieści i dowiedział się o ciekawych gościach, którzy odwiedzili podzamcze. Byli to wysłannicy bądź przedstawiciele wszystkich trzech ras, których państwa otaczały Callahach. Transformerzy z krainy "Slathan ni Patan", którzy potrafili zmieniać swoje kształty. Osobnicy z plemienia Ferie, zajmującego czarodziejski las "Brynn—Fann" oraz Nomadowie o dziwnych oczach z pustynnego kraju "Soptus Ecliptus".

Król każdego z nich uprzejmie powitał, ponieważ był dobrze wychowany oraz zależało mu na przyjaznych stosunkach ze wszystkimi sąsiadami.

Wędrujący po świecie Transformer poskarżył się na niezasłużenie złą opinię, jaką u ludzi ma jego rasa. Zaprosił Króla do swojego kraju wyrażając nadzieję, że poprzez bliższe poznanie wzrośnie wzajemne zaufanie obu ras.

Poprzez kupca, nomada z "Soptus Ecliptus", Młody Król otrzymał osobiste zaproszenie od samego Kalifa. Callash miał wątpliwości, czy nie odłożyć wizyty, aż wykona czekające go zadanie, ale Nomad powiedział mu stare przysłowie:

— "Kto się nie przygotuje, zawsze jest spóźniony" — dając w ten sposób do zrozumienia, że Kalif może pomóc w pokonaniu Sanwe.

Także od skrzydlatego ambasadora reprezentującego Ferie, Callash otrzymał zaproszenie do odwiedzenia Króla Motyli — najdłużej żyjącego Ferii.

Młody Król przyjął wszystkie zaproszenia, ale przede wszystkim chciał rozejrzeć się po okolicach zamku Czarnoksiężnika. Kupił owoce na straganie i udał się na południe.

Góra, na której stała wieża Sanwe, nakryta była kloszem magicznej osłony. Wzdłuż góry spadał wodospad, biorąc swoje źródło, nie wiadomo jakim cudem, z okna wieży, a kończąc się na powierzchni ziemi. Przeszedłszy przez magiczną osłonę, będąc u podnóża góry zauważył tajemniczą osobę ukrytą za olbrzymim głazem.

— "Hej, kimkolwiek jesteś! Wyjdź stamtąd, chcę Cię lepiej widzieć!" — krzyknął rozkazująco.

Tajemnicza postać wysunęła się z cienia i Młody Król ujrzał piękną dziewczynę ubraną w dostojne szaty.

— "Jestem Llanie de Summers, córka jednego z Twoich książąt, Królu. Od dawna podziwiam Cię i pragnę pomóc w Twojej wyprawie na Czarnoksiężnika" — powiedziała dziewczyna.

Callash oczywiście nie zgodził się na to, aby młoda i niedoświadczona dziewczyna narażała się u jego boku. Nakazał więc Llanie natychmiastowy powrót do domu. Na pożegnanie otrzymał dziwny amulet, który jednak miał dla niego ograniczoną użyteczność, gdyż można było go użyć dopiero po śmierci.

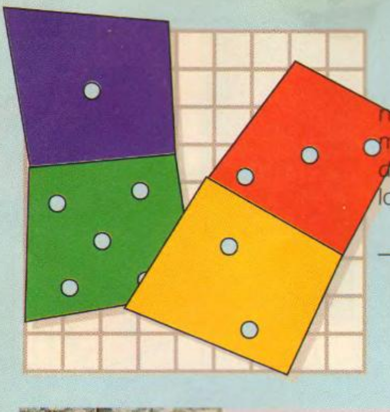
Młody Król rozpoczął wspinaczkę. Wybrał jedyne miejsce, które do tego się nadawało. Mimo to, kilka razy omal nie poleciał na złamanie karku w przepaść. Nagle, na zboczu góry ujrzał olbrzymie gniazdo, a obok na skale kilka długich czarnych piór. Wziął je na pamiątkę i kontynuował drogę na szczyt. Mniej więcej w połowie wysokości wiła się wokół zbocza dość szeroka ścieżka. Ledwo wyprostował na niej nogi, ujrzał stojącą na końcu ścieżki... Llanie!

— "Jak dostałaś się tu tak szybko?" — wykrzyknął zdyszany.

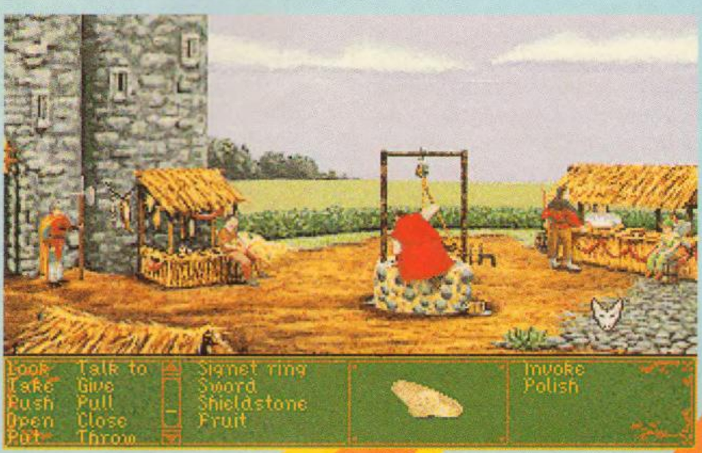
— "Znam szybszą drogę. Póki co odwróć się, a przekonasz się Królu, że moja pomoc będzie jednak potrzebna" — odparła dziewczyna.

Za plecami Callasha skradała się obrzydliwa owłosiona bestia. Król dobył szybko miecza, ale potwór natychmiast złapał go za rękę i rzucił na stok góry. W tym samym momencie, nie dając bestii czasu na rozszarpanie ofiary, Llanie rzuciła się na nią i razem runęły w dół.

O BYŁO SIL- KAŁY W NIM LUD KOCHAŁ SWOJEGO KRÓLA, A SĄSIEDZI NIE NĘKALI CALLAHACH WOJNAMI. NIESTETY, CO JAKIŚ CZAS W OKOLICZNYCH GÓRACH POJAWIAŁA SIĘ POSĘPNA WIEŻA CZARNOKSIĘŻNIKA SANWE, KTÓRY PRZYBYWAJĄC NIE WIADOMO SKĄD, PRZEŚLADOWAŁ KRAJ SWOJĄ MAGIĄ. DOPIERO POJEDYNEK NA CZARY STOCZONY MIĘDZY STARYM, DWORSKIM MA- E, UWIĘZIŁ TEGO DRUGIEGO POD







Zaszokowany Callash chciał szybko zejść z góry, ale najpierw poszedł jeszcze kawałek ścieżką, aby sprawdzić, czy nie czai się tam jakieś inne niebezpieczeństwo. Gdy minął wodospad płynący z wieży Sanwe, spotkał zagradzające drogę cudowne stworzenie. Był to olbrzymi ptak z głową człowieka. Nazywał się Shak. Nie chciał go przepuścić, gdyż miał mu za złe swoje uwięzienie w magicznej osłonie. Rozumiejąc jednak, że drogą do usunięcia magicznego muru jest pokonanie Sanwe, powtórzył Królowi stare, mające mu w tym pomóc podanie:

— "Lód, lód czyni z ogniem cud, a ty kiedyś bekniesz za śliskie drzwi".

Callash nic z tego nie zrozumiał. Wziął więc trochę zaczarowanego mułu z pobliża wodospadu i zszedł w dół. Nieopodal miejsca, gdzie pierwszy raz spotkał Llanie, leżało ścierwo martwej bestii. Jednak nigdzie nie było widać ciała dziewczyny.

— "Czyżby przeżyła ten upadek?" — zdumiał się i poszedł nieco dalej.

Przy wodospadzie znalazł grudkę złota, którą sprawnie wyłuskał z gliny i schował. Jego wędrówka urwała się przy dziwnej konstrukcji skalnej — 24 kamienne cokoły pięły się dumnie do góry. Jeden z nich leżał zwalony.

— "To chyba nie jest dzieło natury?" — pomyślał zaciekawiony i zawrócił w stronę wodospadu. Dopiero teraz zobaczył ukryte za ścianą wody wejście do jakieś groty. Było to schronienie nieznanego mu pustelnika. Królewskie serce drgnęło z radości, gdy znalazł tam leżącą na łóżku Llanie.

— "Czy ona żyje?" — zapytał gospodarza.

— "Jeszcze tak, ale nie wiadomo jak długo" — odparł mieszkający tu od 20 lat eremita. Król dowiedział się, że aby uratować dziewczę musi przynieść pustelnikowi pewne magiczne przedmioty z wieży Sanwe. Usłyszawszy to, Callash wyskoczył z groty i już chciał biec na górę do wieży, gdy przypomniał sobie o zaproszeniach przyjaznych mu sąsiadów.

Tymczasem na Smoczej Kuli pojawiła się pierwsza mała rysa. Smok poruszył głową i wiadomo było, że zaklęcie, które uwięziło Sanwe nadal słabnie.

Callash postanowił w pierwszej kolejności wyruszyć do "Slathan ni Patan" — krainy Transformerów. Już jako dziecko słyszał wiele tajemniczych i budzących grozę opowieści o tym, jak nieostrożni ludzie zapuszczali się w głąb tej krainy i ginęli z rąk Transformerów. Zabójcy zaś przemieniali się w ciała swoich ofiar, aby pod ich postacią kontynuować swój proceder.

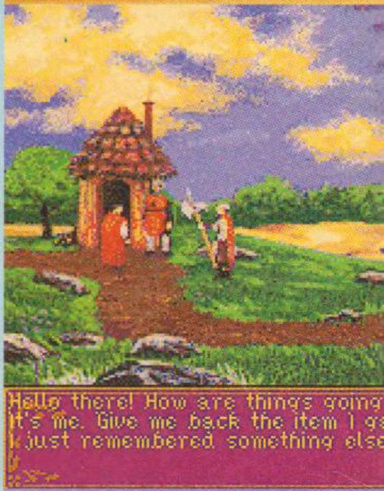
Na granicy natknął się na dwóch strażników królestwa Callahach, których zadaniem było pilnowanie, aby nic ze "Slathan ni Patan" nie wślizgnęło się do jego kraju, a także aby nikt nie próbował przedostać się do tej przeklętej krainy. Nie chcieli zrobić wyjątku nawet dla swego władcy. Obawiali się, że Transformerzy na pewno skorzystają z okazji i podstawią kogoś na miejsce Młodego Króla.

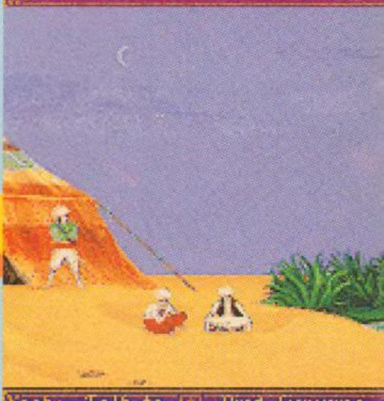
Callash jednak wpadł na ciekawy pomysł. Dał strażnikom swój pierścień. Nie było to przekupstwo, lecz zabezpieczenie przed przewidywanym przez strażników rozwojem wypadków. Jeśli wróci i nie będzie pamiętał o tym zdarzeniu, to będzie znak, że jest już kimś innym.

Im bardziej się zapuszczał w krainę "Slathan ni Patan", tym większe zdziwienie malowało się na jego twarzy. Najpierw zwrócił uwagę na kamień z... uchem.

— "To na pewno przemieniony Transformer" — pomyślał błyskotliwie.

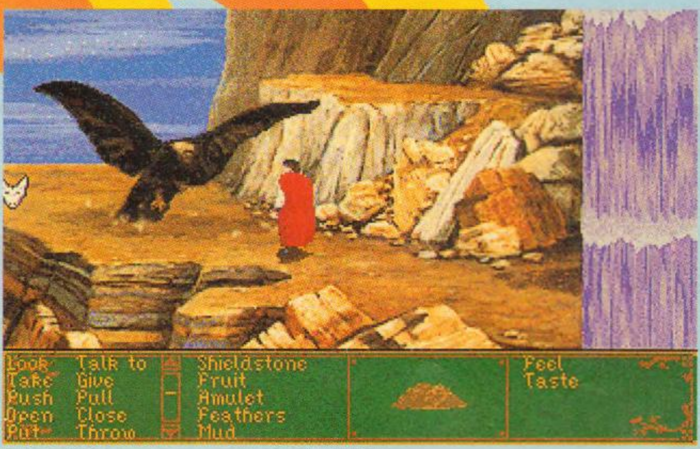




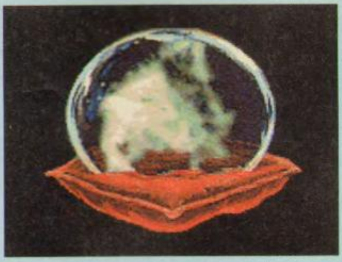


— "Nie wiadomo tylko, czy w czasie transformacji zapomniał przez roztargnienie o uchu, czy specjalnie zostawił ten narząd, aby orientować się w otoczeniu" — zamyślił się Callash.

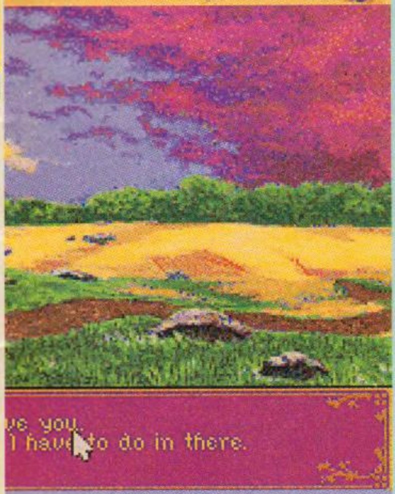
Jednak dużo większe wrażenie sprawił na nim Transformer—drzewo, wśród konarów którego można było dostrzec piszczele. Z

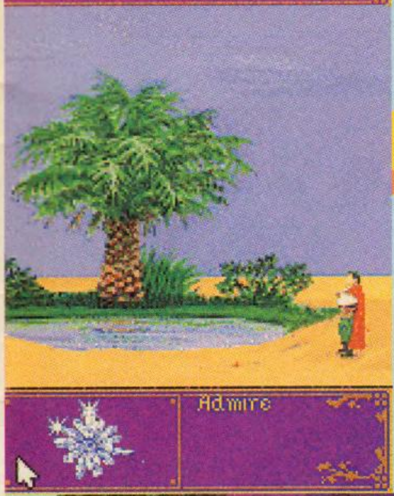


tych przyrodniczych obserwacji wyrwało go sapanie i plusk wody. W jeziorku nieopodal ścieżki pluskał się obrzydliwy stwór. Królowi było wszystko jedno, czy to Transformer, czy prawdziwa bestia. Aby zapewnić sobie bezpieczną drogę, szybko rzucił do jeziorka podarowaną mu przez żonę Magiczną Osłonę. Potwór został natychmiast uwięziony, a na brzegu pozostały jedynie dwie odcięte końcówki macek. Zabrał je ze sobą (tak na wszelki wypadek) i ruszył dalej.









Wreszcie napotkał normalną istotę. Był to stary Transformer, który również ucieszył się ze spotkania z Młodym Królem. Podarował mu Wszystko—Kamień, zamieniający się w dowolny posiadany przedmiot. Jednak dla Callasha największą wartość miał cały szereg wiadomości, jakie otrzymał od mędrca o Nomadach z "Soptus Ecliptus" i plemieniu Ferii z lasu "Brynn—Fenn".

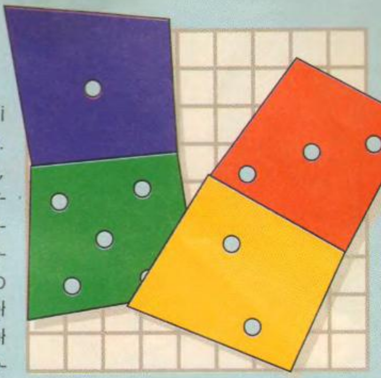
Na koniec rozmowy Stary Transformer skierował go do pobliskiej groty — Jaskini Zmieniających się Snów. Callashowi wydawało się tam, że widział własną śmierć. Najdziwniejsze było jednak to, że wyszedł na zewnątrz groty z małą lalką, której przeznaczenia nie znał nawet stary Transformer.

Dalsza droga przez "Slathan ni Patan" okazała się niemożliwa. Tuż przed wioską Transformerów drogę zagradzał strażnik. Przejście tylko dla tubylców!

Król wrócił więc na posterunek straży granicznej, odebrał swój pierścień i postanowił odpocząć nieco w zamku przed planowanymi odwiedzinami w lesie "Brynn—Fann".

Tymczasem czas płynął i Smocza Kula zarysowała się znowu...

Z sali balowej, w której sprzątano właśnie po uczcie koronacyjnej, zabrał swój królewski puchar i postanowił udać się do sali gościnnej, aby nieco odpocząć. Już miał wołać służbę po wino, gdy jego uwagę zwrócił wzorzysty arras na ścianie. W przeciwieństwie do innych, ten zawieszony był na karniszach, a nie po prostu na gołej ścianie. Ściągnął go na bok i jego oczom ukazał się wyraźny zarys drzwi na świeżo otynkowanej ścianie!



— "Coś tu muszę jeszcze zrobić" — pomyślał i jego wzrok przykuło sześć takich samych ksiąg wystających pod dziwnym kątem z biblioteczki. Chciał je wyjąć, lecz w momencie, gdy za nie pociągnął, za plecami usłyszał chrobot i w ścianie pojawiły się ukryte drzwi. Niestety nie miały ani klamki, ani dziurki na klucz, tylko widniejący na nich mały symbol korony.

— "Muszę kiedyś rozwiązać zagadkę tego sekretnego przejścia" — pomyślał niepocieszony Król i ruszył na dalszą wyprawę.

W tym czasie kolejna rysa pojawiła się na Smoczej Kuli...

Wejścia do lasu, a raczej leśnego labiryntu "Brynn—Fann" bronił dziwnego kształtu strażnik, podobny do wielobarwnej kuli. Nieopodal, na dużym kamieniu siedział(a) młody(-a) Feria. Jak tylko ujrzał(a) Króla, zaraz zaczął(-ęła) sobie z niego drwić:

— "Oto idzie człowiek ubrany w płaszcz. Gdyby miał więcej włosów, wyglądałby jak wesz".

Callash wiedział, że drażnienie się jest ulubioną rozrywką Ferii. Dlatego też, uprzejmie się przywitał, nie dając po sobie poznać, że został urażony. Tymczasem jego rozmówca(-czyni) ponownie palnął(-ęła) złośliwą uwagę pod adresem Króla. Ten znowu udał, że nic się nie stało. Gdy powtórzyło się to po raz trzeci, Feria nie wytrzymał(a) i ze słowami:

— "Kto widział takiego niezabawnego człowieka!" — ruchem ręki odesłał(a) kulistego strażnika.

Tak oto cierpliwa roztropność zwyciężyła gniewną porywczość. Wchodzącego do lasu Króla Feria pożegnał(a) słowami:

— "Zobaczymy, jak sobie dasz radę w labiryncie!"

Rzeczywiście, Callash spodziewał się skomplikowanej sieci rozgałęzionych korytarzy, a tymczasem — coś mu zagradzało dalszą drogę. Tym razem nie jeden, a dwóch kulistych strażników. Na szczęście, było gdzie szukać pomocy. Wokoło krążyło osiem kolorowych duszków. Były to barwne magiczne bańki, w których można było dojrzeć tyciego, tyciego człowieczka. Jeden z duszków przyszedł Królowi z pomocą — zapewnił go, że bez problemów może przejść między strażnikami. Callash na wszelki wypadek zapytał następnego duszka. Ten zaś mówił co innego. Trzeci z nich znowu poparł pierwszego.

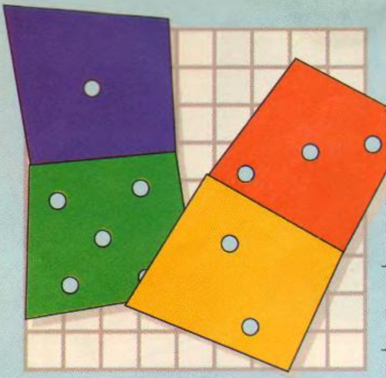
— "Który duszek mówi prawdę, a który kłamie?" — pomyślał i zaczął wypytywać duszki na różne tematy, aby zorientować się w ich prawdomówności. Szybko zebrał odpowiedni zasób informacji, pomyślał jeszcze przez chwilę i już wiedział, kto naprawdę może mu pomóc.

W ten sposób wydostał się z labiryntu, który w rzeczywistości żadnym labiryntem nie był.

Na pobliskiej, ukrytej w niedostępnym mateczniku polanie, rezydował olbrzymi Król Motyli — najstarszy Feria. Władcy od razu rozpoczęli ze sobą pogawędkę. Ten wiekowy Feria lubił wszelkiego rodzaju ciekawostki, zagadki i



Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



szarady. Rozmowa, polegająca głównie na odpowiadaniu na różne dziwne pytania, przyniosła jednak Callashowi wiele korzyści. Po pierwsze, otrzymał jedną z trzech Kuli Mocy, potrzebnych do pokonania Czarnoksiężnika Sanwe oraz osobisty podarunek — dębowego ptaszka.

Po drugie, Król Motyli doradził mu, że chcąc zniszczyć Sanwe musi wykorzystać przeciw niemu jego własną magię.

Callash pożegnał się z gospodarzem i już miał odejść, gdy jego uwagę zwrócił zajmujący polanę dziwny krąg, złożony z gigantycznych ropuch! Pośrodku kręgu dostrzegł ukrytą koronę o takim samym kształcie jak namalowana na tajnych drzwiach, w sali gościnnej jego zamku! Niestety, wymowne spojrzenia wygłodniałych płazów ostudziły nieco zapędy Młodego Króla, który zerwawszy jeden z rosnących na polanie kryształowych kwiatów, skierował się do wyjścia z lasu "Brynn—Fann".

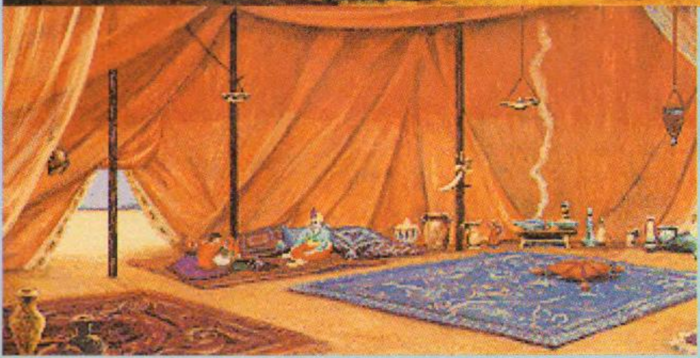


Smocza Kula zarysowała się ponownie, a jej mieszkaniec zakręcił się energiczniej niż do tej pory...

Król ruszył teraz przez pustynię, aby spotkać się z Kalifem kraju Nomadów — "Soptus Ecliptus". Zaraz na początku trudnej wędrówki natknął się na kupca odpoczywającego pod chroniącym go przed słońcem parawanem. Zabrawszy z pozostawionych resztek kawałek kości z mięsem (nie wiadomo co może wydarzyć się na pustyni), Król zapytał o drogę do Kalifa. Kupiec mówił tylko niezrozumiałym językiem Nomadów! Na szczęście znajomość tego narzecza nabyta od Starego Transformera i Króla Motyli, pomogła domyślić się o czym mówi mieszkaniec pustyni i poznać drogę do Kalifa.







Namiot króla Nomadów znajdował się tuż przy malutkiej oazie. Przed wejściem siedzieli na piachu dwaj szamani. Gdy Król przedstawił się, otrzymał drugą Kulę Mocy.

Wpuszczony do namiotu Młody Król uprzejmie i z majestatem przywitał się z Kalifem. Niestety, poza podarowaniem Kuli Mocy przez szamanów, Kalif nie mógł udzielić większej pomocy Callashowi w jego trudnej misji.

Zaproponował za to partyjkę ciekawej gry. Losowano jeden z czterech kamieni, kto trafnie przewidział rezultat, otrzymywał odpowiednią liczbę punktów, zależną od ryzyka jakie jego przewidywania obejmowały. Gra wymagała dobrej pamięci, wyczucia i... szczęścia. Okazało się, że wszystkie te przymioty posiada Młody Król. Wygrał w ten sposób od Kalifa kawałek Takshashl (tradycyjnej potrawy z "Soptus Ecliptus") oraz złotą statuetkę. Uprzejmie żegnany, ruszył w drogę powrotną przez pustynię. Brakowało mu jeszcze jednej Kuli Mocy...

* * *

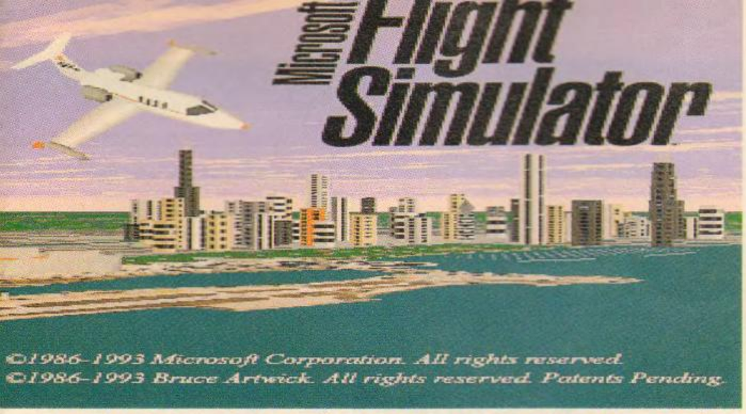
Teraz muszę przerwać opowiadanie tej historii. Jak potoczy się dalej, dobrze się zakończy, czy może źle, zależy to już tylko od Ciebie...

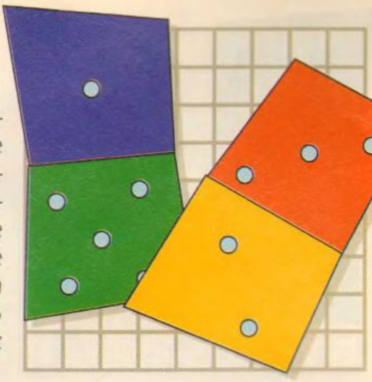
Marcin Grabski

DRAGONSPHERE

MicroProse 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	85%





UWAGA MIŁOŚNICY LATANIA! JEŚLI JESZCZE NIE KUPILIŚCIE DO SWOICH KOMPUTERÓW PŁYT 486/33 LOCAL BUS (I WZWYŻ), TO MACIE DOBRY PRETEKST. NOWA WERSJA ULUBIONEGO (BO JEDYNEGO W SWOJEJ KLASIE) SYMULATORA JEST JUŻ W ZASIĘGU RĘKI. NIESTETY, NAWET SZCZĘŚLIWI DOTYCHCZAS POSIADACZE KOMPUTERÓW 386 DX 40 MUSZĄ POWIEDZIEĆ "PASS" — PROGRAM CO PRAWDA CHODZI NA SŁABSZYCH MASZYNACH, ALE W MIARĘ PRECYZYJNY PILOTAŻ JEST WTEDY MOŻLIWY TYLKO NA SZYBOWCU W TRYBIE "DETAIL LEVEL: VERY SPARSE".

Poprzednia wersja tej gry — Flight Simulator 4, pojawiła się bardzo dawno temu (1989r.) i spowodowała istną rewolucję. Zastosowany w niej matematyczny model zachowania się samolotów w powietrzu umożliwiał skonstruowanie dość realistycznego symulatora, który pozwalał zasiąść za sterami własnego cywilnego samolotu wszystkim tym z nas, którzy mają w najbliższych planach zakup samolotu dla rodziny, ale chcą na razie "na sucho" wypróbować, czy będzie on spełniał ich wymagania.

Po instalacji programu, który zajmuje skromne dwie dyskietki, wolne miejsce na twardysku zmniejsza się tylko o jakieś 900 kB. Wersja podstawowa obejmuje pięć obszarów na terenie USA (New York, Chicago, Los Angeles, dwa krajobrazy San Francisco i okolice Seattle), południową część Niemiec i północną Francję. Można latać następującymi samolotami: Sopwith Camel, Cessna Skylane RG, Learjet 35A oraz szybowcem Schweizer 2-32.

Jak można się spodziewać, program wyprodukowany w 1993 r. różni się nieco od swojego poprzednika z czasów, w których 386-tka była hitem i marzeniem instytutów naukowych.

Programiści opracowali całkiem nową grafikę, która, co tu dużo gadać, jest fantastyczna. Zamiast starych jednokolorowych wieloboków można włączyć wypełnianie i cieniowanie wszystkich obiektów, a nawet powierzchni ziemi. Z drugiej jednak strony, jak mawiał Tewje Mleczarz, jest to klasyczny bajerware — po ustawieniu maksymalnych parametrów obrazu staje się on dosyć "skoczny" nawet na bardzo szybkich komputerach. Jedynym pozytywnym wyjątkiem, o który zresztą aż się prosiło w poprzedniej wersji programu, jest decha rozdzielcza. Do tej pory nikt z użytkowników pewnie nie przypuszczał, że wygląd kokpitu odrzutowca może się różnić od wyglądu panelu przyrządów Cessny! Teraz dopiero wiemy, że jest inaczej. Ponieważ komputerowy model samolotu nie został zmieniony (tak!!!, reakcje Twojej Cessny nadal będą przypominały zachowanie się Messerschmitta Bf-109!), to tak naprawdę nic nie zyskamy przy zakupie nowej wersji. Supergrafiki nie można oglądać, bo samolot w tym czasie nie chce lecieć, więc — szczerze mówiąc — po kilkugodzinnym lataniu FS5 na komputerze 386 DX 40, z ulgą przesiadłem się z powrotem na FS4...

Oprócz nowej grafiki Symulator dostrzega także obecność kart dźwiękowych. Co prawda w symulatorach lotniczych różnorodność dźwięków nie rzuca na kolana, ale zawsze przyjemniej, gdy burczenie silnika Cessny rozlega się w całej kamienicy po podłączeniu Blastera do wzmacniacza. Uroczy jest odgłos uderzenia kadłuba o glebę — słychać tylko, jak w drobiazgi tłucze się zawartość pokładowego barku — gdyby nie sugestywny obrazek, to można by przypuszczać, że samej maszynie nic się nie stało.

Do programu dołączony jest obszerny i dobrze napisany podręcznik, zawierający mapy nawigacyjne wszystkich terenów. Mają one jednak jedną zasadniczą wadę. Zaznaczono na nich tylko elementy nawigacyjne, pomijając ścieżki podejść do poszczególnych lotnisk! Ścieżki te stanowią bardzo ważny element prawdziwych map, gdyż bez nich w powietrzu panowałby niezły bałagan.

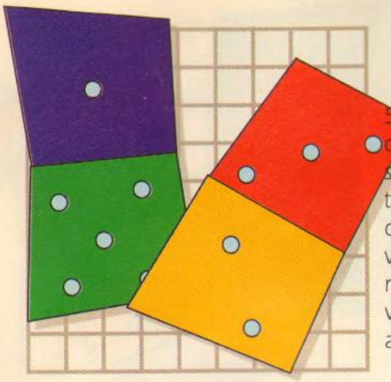
Nie ma co, trzeba lecieć! Proponuję wspólny wieczorny lot "na przyrządach" odrzutowcem Learjet 35A z lotniska Chicago Meigs do portu Champaigne położonego na południowy-zachód w odległości ok. 270 mil morskich. Wśród niewątpliwie innych licznych atrakcji, lotnisko to posiada sprawny system obsługi lądowania przyrządowego ILS na pasie 32.

Najpierw trochę teorii. Aby dolecieć do wybranego punktu, należy ustalić prowadzący do niego kurs. Nie zawsze jednak możemy dotrzeć do celu po linii prostej; kierowcy zapewne wiedzą, że z Warszawy do Gdańska nie jedzie się cały czas prosto na północ. W lotnictwie jest podobnie — należy latać po ustalonych trasach i trzymać się widocznych na mapach punktów nawigacyjnych. W tym kontekście bolesny staje się fakt, iż na mapach załączonych do Symulatora autorzy nie nanieśli ani korytarzy powietrznych, ani ścieżek podejścia, które są istotnym elementem prawdziwych map nawigacyjnych. Cóż, obejdziemy się...

W przypadku nawigacji przyrządowej największe znaczenie mają radiolatarnie — działają one podobnie, jak latarnie morskie, pomagając określić kierunek lotu oraz pozycję własnego samolotu. Fligth Simulator posiada dwa rodzaje urządzeń radionawigacyjnych: ADF (Automatic Direction Finder) oraz VOR (Very high-frequency Omnidirectional Range). Lecąc do Champaigne posłużymy się najpierw punktem orientacyjnym w postaci nadajnika ADF Ermine, następnie przelecimy nad stacjami VOR Peotone, Greater Kanakee oraz Danville, a na koniec wylądujemy za pomocą urządzenia ILS (Instrumental Landing System) i sygnałów wysyłanych przez nadajnik umieszczony na podejściu do lądowania na pasie 32 w Champaigne.

Przygotowujemy symulator do lotu: ustawiamy czas zewnę-

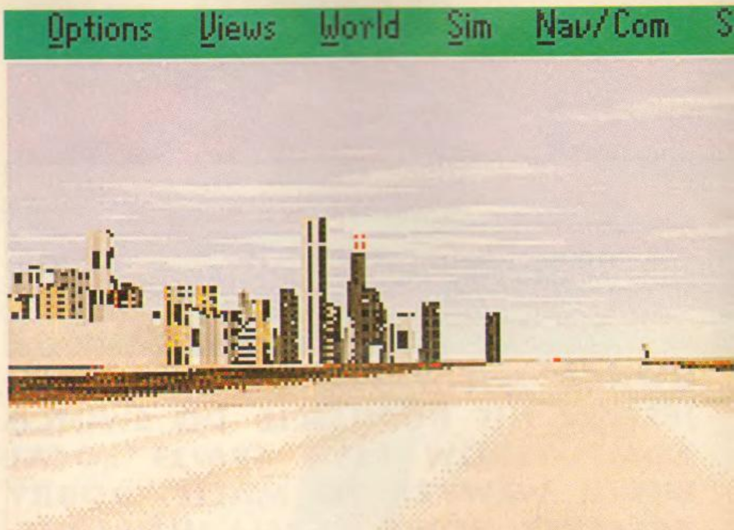




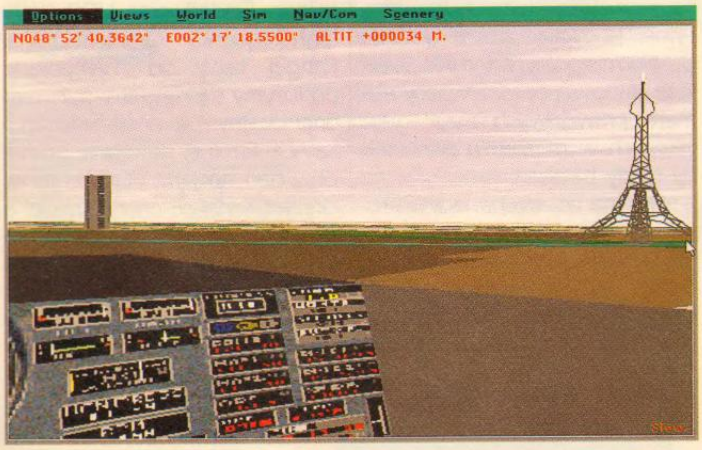
trzny na godzinę 18:47 (lub "dusk"), autopilota na wysokość 5000 stóp z opcją utrzymywania zadanego pułapu lotu, częstotliwość ADF na 332 (jest to nadajnik Ermine), uaktywniamy tarczę ADF, która pojawia się na ekranie pod sztucznym horyzontem. Niestety, w Learjecie nie można korzystać jednocześnie z wyświetlacza VOR i ADF bądź z dwóch VOR, co wygodnie pozwalało określić własną pozycję względem radiolatarni w wersji FS4. Warto również włączyć wskaźnik osi samolotu w postaci znaczka V. Ustawiamy częstotliwość radiową COM na 121,30 i prosimy wieżę o zezwolenie na start. "Microsoft Flight Simulator requesting clearance for take off..." Po otrzymaniu potwierdzenia "you are cleared to take off", dajemy gaz do dechy i wysuwamy klapy do 1/4. Po osiągnięciu prędkości jakichś 160 węzłów (mil na godzinę względem powietrza) DELIKATNIE unosimy w górę nos samolotu. Gdy poczujemy, że pudło na dobre zawisło w powietrzu i nie chce na razie spaść, można wciągnąć podwozie i schować klapy. Jeśli mamy włączoną dynamiczną scenerię, to powinniśmy zobaczyć przed nosem żaglówkę. Teraz redukujemy nieco gaz do ok. 80% i włączamy autopilota. Samolot będzie się teraz łagodnie wznosił, aż do osiągnięcia zadanego pułapu 5000 stóp. Teraz wyłączamy na chwilę autopilota i wyważamy samolot klawiszami Home i End, tak aby zachowywał mniej więcej stały pułap lotu. Dobre wyważenie przyda się nam podczas ręcznego podchodzenia do lądowania. Włączamy z powrotem autopilota.

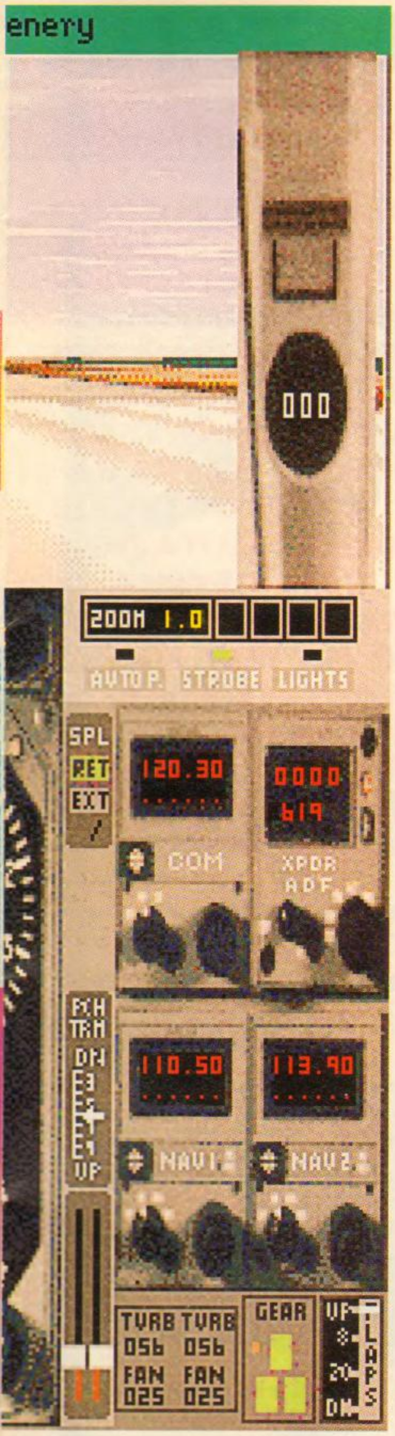
Czas na pierwsze spotkanie z instrumentami do radionawigacji. Spoglądamy na tarczę ADF. Wszyscy harcerze skojarzą jej wygląd z tarczą kompasu — i słusznie, z tą tylko różnicą, że zamiast magnetycznej północy strzałka pokazuje źródło sygnału radiowego o nastawionej częstotliwości. Pozostaje teraz zatoczyć głęboki zakręt w lewo tak, aby strzałka wskazywała 0. Lecimy prosto w kierunku nadajnika ADF Ermine. W międzyczasie automatyczny pilot wyrównał lot na pułapie 5000 stóp, prędkość powinna wynosić ok. 400 węzłów. Jeśli jest większa, należy ująć nieco gazu. Cały czas kontrolujemy położenie strzałki ADF i wprowadzamy drobne korekty kursu. Po kilku minutach docieramy nad Ermine. Niestety, ADF nie pokazuje odległości do nadajnika i stąd fakt przelotu nad nim jest sygnalizowany przez szybki obrót strzałki, która teraz wskazuje 180 — oddalamy się od Ermine.

Włączamy opcję Pause. Czas na porządki w kokpicie. Wyłączamy ADF przywołując z powrotem tarczę VOR. Nadajnik VOR w Peotone jest naszym kolejnym celem. W odróżnieniu od ADF, system VOR potrafi określić nie tylko położenie samolotu względem nadajnika, ale także odległość do niego oraz prędkość lotu. Najpierw w okienku NAV2 ustawiamy częstotliwość wybranego nadajnika, która w tym przypadku wynosi 113,20. Teraz należy dowiedzieć się, jakim kursem musi lecieć samolot, aby dotarł nad Peotone. Wskaźnik VOR pokazuje w górnym okienku kurs do nadajnika, a w dolnym — kurs od nadajnika. W jego centrum znajduje się tarcza ze strzałką wskaźnika kursu oraz okienko, w którym pojawiają się symbole TO lub FROM. Naszym zadaniem jest naprowadzenie strzałki na środek tarczy, przy czym w polu kierunku musi znajdować się symbol TO (do). Można to zrobić metodą głupią, tj. obracać samolotem tak długo, aż osiągniemy wybraną kombinację strzałki i okienka. Jest jednak ciekawszy sposób, tzn. wcisnąć i przytrzymać klawisz myszy na okienku wyświetlającym kurs do chwili, gdy strzałka ustawi się w centrum tarczy, a w okienku pojawi się napis TO i pilot — tak! pilot odczyta z wyświetlacza kurs, jaki musi obrać w danej chwili, aby dolecieć do radiolatarni! Prawda, że genialne? Co więcej, wskaźnik wyświetli nam także odległość do celu oraz szybkość względem gruntu. Wyłączamy więc pauzę, pochylamy maszynkę w lekki skręt na lewe skrzydło i ustalamy kurs około 175 stopni. Podczas wykonywania zakrętu należy na bieżąco korygować aktualny kurs odczytywany w okienku VOR, przy czym strzałka









musi spoczywać w centrum jego tarczy. Jeśli wszystko jest OK, to za chwilę powinniśmy zobaczyć przed nosem samolotu światła lotniska Frankfort, a nieco z prawej — lotniska New Lenox Howell.

Tuż przed Peotone możemy zmienić częstotliwość odbieranego nadajnika VOR na 111,60 — Greater Kanakee, który stanowi następny etap podróży. Postępujemy identycznie, jak podczas ustalania kursu do Peotone: regulując położenie strzałki i wskaźnika TO odczytujemy aktualny kurs. Pozostaje nam tylko przechylić samolot na prawe skrzydło do kursu ok. 190 stopni. Przed dziobem widzimy ładne lotnisko Kanakee.

Przed nami przedostatni etap. Ustawiamy częstotliwość NAV2 na VOR Danville 111,00, obieramy kurs ok. 160 stopni i uzbrajamy się w cierpliwość, gdyż jest to najdłuższy odcinek trasy. W tak zwanym międzyczasie prosimy stewardessę o podanie posiłku lub udajemy się do toalety. Mamy na to ok. 8 minut. Włączanie pauzy w takich chwilach uważam za nieetyczne, gdyż chcemy przecież uzyskać jak największy realizm lotu. Przygotowujemy się psychicznie do lądowania!

Minąwszy Danville musimy rozpocząć schodzenie do wysokości 2500 stóp, który to pułap będzie stanowił wyjściową pozycję przy podejściu do lądowania. Jeśli chodzi o kurs, to mamy dwie możliwości. Możemy na przykład lecieć w kierunku ADF Veals (częstotliwość 407), które znajduje się jakieś 10 mil na wprost przed pasem 32 lotniska Champaigne i stanowi świetny punkt orientacyjny. Z uwagi jednak na małą odległość od początku pasa oraz na dość ostry kąt, jaki mielibyśmy w stosunku do osi tego ostatniego, jest to metoda dobra tylko dla Cessny. Musielibyśmy naszym odrzutowcem wykonać bowiem bardzo ostry (tak na granicy zwrotu śniadania) skręt w prawo na kurs 320, aby później na niewielkim dystansie korygować wszystkie odchylenia i wprowadzać poprawki. Zalecam więc inną, bar-

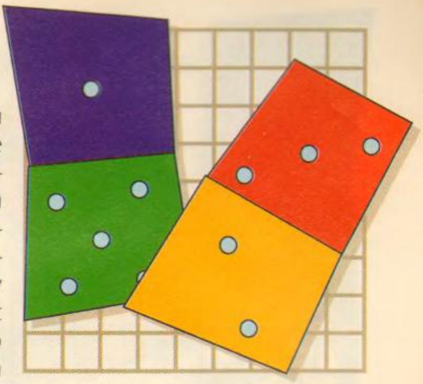


dziej atrakcyjną, metodę. Ustawiamy parametry autopilota na pułap 2500 stóp, obieramy kurs 210 stopni, łączymy się z wieżą w Champaigne na 124,85 i prosimy o zezwolenie na lądowanie. Po otrzymaniu potwierdzenia jesteśmy kryci. Teraz trzeba ustawić NAV2 na 110,00, a jego kurs na TO 320. Strzałka wędruje w prawo i zatrzymuje się przy brzegu wskaźnika. Samolot osiągnął w międzyczasie zadany pułap, a my obserwujemy strzałkę. Po kilku minutach rusza ona w kierunku środka tarczy. Oznacza to, że zbliżamy się do osi sygnału emitowanego przez stację VOR na azymucie 320. Symbol ścieżki lądowania — 32, oznacza bowiem właśnie azymut pasa. Aby na nim wylądować, samolot nadlatujący od południowego zachodu musi obrać kurs 320, a z jego przeciwnego końca — kurs 140. (Zagadka: jaki azymut ma pas lotniska Meigs o symbolu 36?)

Teraz robi się gorąco. Wyłączamy autopilota, kładziemy samolot na kurs 320, włączamy spoilery (hamulce aerodynamiczne), wysuwamy podwozie i redukujemy nieco gaz. Jednocześnie, albo nieco później, należy ustawić NAV2 na częstotliwość nadajnika sygnałów ILS, którym to urządzeniem posłużymy się przy lądowaniu. W przypadku pasa 32 lotniska Champaigne wynosi ona 109,10.

Co to jest ILS? System ten tworzą dwa nadajniki radiowe umieszczone wzdłuż pasa startowego, z których jeden emituje wiązkę wyznaczającą poziome położenie samolotu względem osi pasa, a drugi — wiązkę określającą prawidłowe "pochylenie" samolotu. Na tarczy w kabinie pilota określają to dwie strzałki, pozioma i pionowa. Jeśli krzyżują się one idealnie pośrodku tarczy, to zarówno kąt podejścia samolotu, jak i jego kurs są prawidłowe — maszyna schodzi do lądowania jak po sznurku. Wychylenie poziomego wskaźnika ku górze sygnalizuje, że jesteśmy za nisko, trzeba sterować również w górę. Natomiast wychylenie strzałki pionowej w lewo oznacza, że jesteśmy nieco na prawo od osi pasa i trzeba skorygować kurs nieco w lewo, aż do wyśrodkowania obu sygnalizatorów.

Przed dziobem widać już światła pasa 32 Champaigne. Teraz nadeszła faza krytyczna całego lotu — lądowanie. Musimy pamiętać, że prędkość przyziemienia Learjeta wynosi ok. 130 węzłów, i taką właśnie szybkość musi mieć samolot, gdy zetknie się z pasem startowym. Aby utrzymać zadaną prędkość, należy ująć nieco gazu i wypuścić klapy — po kolei, aż do pełnego wychylenia. Teraz kontrolujemy prędkość za pomocą spoilerów i gazu. Jeśli prędkość opadania



samolotu niebezpiecznie się zwiększa, należy schować spoilery i dodać gazu. Dzięki wysuniętym klapom samolot odzyskuje siłę nośną i nabiera nieco wysokości. Podczas tych manewrów nie należy spuszczać oka ze wskaźnika ILS — na bieżąco dokonywać korekt kursu i prędkości opadania. Łagodnie! Nie chcesz przecież, aby pasażerowie spaskudzili nowiutką tapicerkę. Około 8 mil przed krańcem pasa słyszymy i widzimy sygnał nadawany przez zewnętrzny wskaźnik ścieżki podejścia. Drugi znacznik odbierzemy 3 mile przed pasem. Wszystko nadal OK?

Celujemy dziobem w białe pasy namalowane na początku pasa. Słychać sygnał trzeciego markera ścieżki podejścia. Prędkość 135 węzłów, samolot w osi pasa. Unosimy nieco dziób samolotu, tak aby ziemi dotknęły najpierw koła podwozia głównego. Jeśli prędkość opadania była zbyt duża, to maszyna wykona "kangura", a pasażerowie chóralnie zbluzgają pilota. Opuszczamy przednie koło na pas, redukujemy gaz do zera, włączamy spoilery i hamulce.

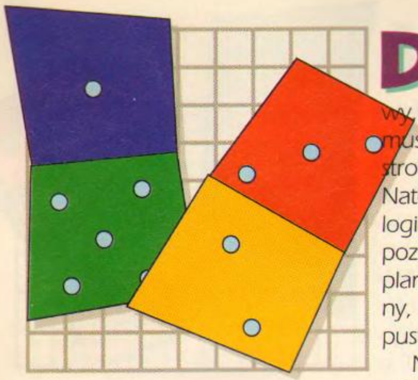
"Ladies and gentlemen, we thank you for the pleasant flight..."

Przemysław Wnuk

FLIGHT SIMULATOR 5

Microsoft 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	50%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	85%



DUNE — PRZEPLATANA

AKCJA OBU GIER CYKLU DUNE ROZGRYWA SIĘ W ŚWIECIE PRZYSZŁOŚCI. LUDZKOŚĆ OPANOWAŁA GALAKTYKĘ. ABY UMOŻLIWIĆ TRANSPORT MIĘDZYPLANETARNY, ZOSTAŁA STWORZONA GILDIA PLANETARNA — ZRZESZENIE NAWIGATORÓW STATKÓW KOSMICZNYCH, KTÓRE ZMONOPOLIZOWAŁO USŁUGI PRZEWOZOWE. DZIĘKI ZAŻYWANIU SPECJALNEJ PRZYPRAWY, LUDZIE MOGLI PILOTOWAĆ STATKI KOSMICZNE. JEDNAK CI, KTÓRZY SIĘ TYM ZAJMOWALI, ULEGLI MUTACJOM I UZALEŻNILI SIĘ OD PRZYPRAWY NA STAŁE. PRZYPRAWA (SPICE) DOSTĘPNA JEST TYLKO NA JEDNEJ PLANECIE W CAŁEJ GALAKTYCE — ARRAKIS, ZWANEJ POPULARNIE DUNE. TEN, KTO KONTROLUJE ARRAKIS, BĘDZIE JEDNOCZEŚNIE FAKTYCZNYM WŁADCĄ CAŁEGO IMPERIUM.

Cykl Dune nie należy do typowych gier strategicznych. Pierwsza część cyklu — Dune, może być określona jako gra tekstowo—strategiczna. Natomiast Dune 2 jest grą strategiczno—militarną. Obie są jednak do siebie podobne, choć nieco inaczej potraktowano w nich temat (zaczerpnięty ze znanej powieści Franka Herberta). Dune bardziej przypomina oryginał, podczas gdy Dune 2 tylko symbolicznie nawiązuje do treści książki.



DUNE

Gra zaczyna się zawsze tak samo, a świat, w którym gramy, jest niezmienny. Po kilku partiach można więc grać z zawiązanymi oczami.

Przydzielono nam rolę Paula Atrydy, syna księcia Leto. Zadanie rodu Atrydów polega na jak najszybszym wyrzuceniu Harkonnenów z Arrakis. Do pomocy mamy doradców z naszej rodziny oraz oddziały mieszkańców planety Arrakis, których udało nam się zwerbować.

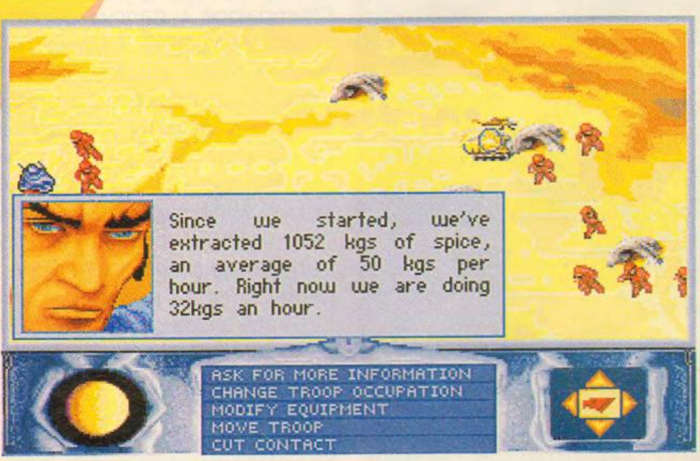
Mieszkańcy Arrakis (Fremeni) mogą być przez nas kierowani do następujących prac: wydobycie przyprawy, szpiegostwo, walka zbrojna oraz prace ekologiczne (zalesianie planety). Na początku gry możemy ich zatrudnić tylko do wydobywania przyprawy. Aby chcieli za nas walczyć musimy przeciągnąć na swoją stronę Stilgara, ich przywódcę. Natomiast rozpoczęcie prac ekologicznych jest uzależnione od poznania Lieta Kynesa, ekologa planetarnego, badającego rośliny, które mogłyby żyć na tej pustynnej planecie.

Na początku gry każdy oddział Fremenów znajduje się w swojej siczy (podziemnym obozowisku), a każda sicz kontroluje jakiś wycinek planety. Niektóre sicze położone są na wielkich obszarach, inne na mikroskopijnych. To, co wykonuje oddział Fremenów stacjonujący w danej siczy, dotyczy tylko obszaru zajmowanego przez tę sicz.

Powinniśmy jak najszybciej rozpocząć wydobywanie przyprawy. Imperator Szaddam IV zgłosi się bowiem po pierwszą przesyłkę stosunkowo wcześnie. Ponieważ jego zgłoszenie zależy od zaawansowania gry, więc na początku, kiedy jeszcze nie wiemy jak grać, nie nastąpi ono prędko. Jednak ten, kto chce mieć dobry wynik i gra szybko, nie może tracić czasu. Z reguły, przy energicznej grze, pierwszy transport przyprawy jest za mały w stosunku do żądań Imperatora, za pierwszym razem kończy się to tylko ostrzeżeniem, ale później — koniec. Imperator przyleci na Dune i powystrzela nas!

Stosunkowo szybko okaże się, że niektóre działki nie mogą być eksploatowane, ponieważ nie przeprowadzono badań na zawartość przyprawy. Musimy odnaleźć grupę Fremenów specjalizującą się w badaniach (prospektorzy) i posłać ją na te obszary. Prospektorzy znajdują się w środkowej siczy spośród trzech najbliższych pałacowi (naszej stolicy) na początku gry. Jeśli zakończyli oni gdzieś pracę i czekają na dalsze rozkazy, poinformują nas odpowiednim komunikatem, za pomocą łączności duchowej. Aby oddział Fremenów dobrze wydobywał przyprawę, należy go wyposażyć w żniwiarkę (harvester) i w ornitopter (do ochrony przed atakami czerwi pustynnych, które niszczą żniwiarki).

Po kilku próbnych partiach zorientujemy się, jak należy postępować w początkowej fazie gry. Trzeba rozmawiać ze wszystkimi i stosować się do ich rad. Doświadczymy również wizji na pustyni, która da nam możliwość prowadzenia duchowej łączności z Fremenami. Dzięki temu możemy odbierać komunikaty od swoich oddziałów, a także porozumiewać się z nimi. Początkowo na niewielką odległość, ale w końcu będzie to możliwe na obszarze całej planety.

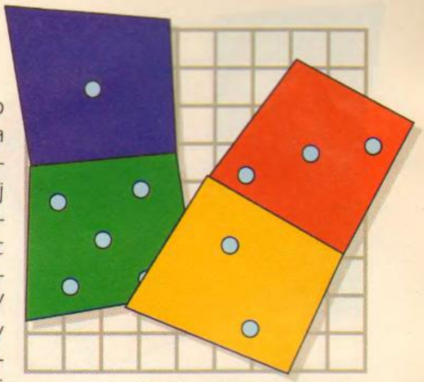


Po odnalezieniu Stilgara i przeciągnięciu go na naszą stronę, możemy rozpocząć szkolenie Fremenów do walki. Instruktorem jest Gurney Halleck. Zostawmy go w siczy przeznaczonej na "obóz wojskowy", czyli tam gdzie skoncentrowaliśmy kilka oddziałów wojskowych. Do szkolenia i walki wybierajmy liczne oddziały, powyżej 1800 ludzi. Mniejsze oddziały doskonale nadają się do wydobywania przyprawy.

Oddziały wojskowe mogą być uzbrojone w cztery rodzaje



Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



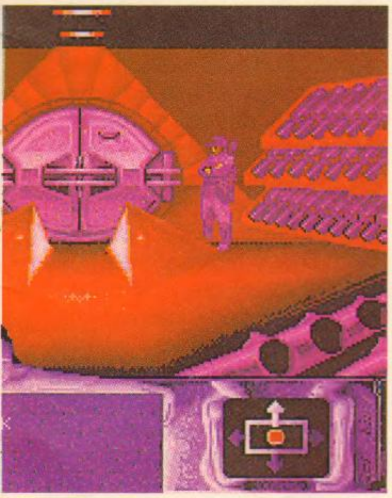
broni: krysnoże, rusznice laserowe, tzw. weirding modules oraz broń atomową (do zdobycia tylko na Harkonnenach). Krysnoże i rusznice można czasem znaleźć w siczach. Moduły najlepiej dostać u kupców w miasteczkach, ale nie wszyscy mają je na składzie, trzeba wtedy płacić przyprawą. Nowe sicze oraz miasteczka odkrywa się przelatując ornitopterem z jednego miejsca na drugie. Nie zalecam więc przeskakiwania przelotów, bo wyczekiwanie może się opłacić. Po kilku grach powinniśmy już orientować się w rozmieszczeniu wielu siczy i miasteczek. Nie wszystkie osady zostaną przez nas odkryte, ale nie przeszkodzi to w ukończeniu gry. Przy szybkiej grze na rekord, nie ma nawet czasu na ich odkrywanie.

Dobry oddział wojskowy (ekspert) może być użyty do szpiegowania. Najlepiej przeznaczyć do tej operacji jeden lub dwa najmniej liczne oddziały (gdy osiągną wystarczające doświadczenie). Szpiedzy nie muszą być dobrze uzbrojeni. Jeśli jednak do nowo odkrytego przez nich nieprzyjacielskiego fortu posyłamy oddziały inwazyjne, to szpiegów należy wycofać. Mniej doświadczone oddziały szpiegów Harkonnenowie mogą złapać i uwięzić.

W miejsca słabiej obsadzone przez Harkonnenów, czyli nie w sąsiedztwie ich pałacu, można posyłać do walki oddziały w stosunku 2 do 1 (nawet 1 do 1, jeśli nasz oddział jest liczny i dobrze uzbrojony). Do zdobywania fortów wroga z załogą 2 lub 3 oddziałów trzeba posłać 4 do 5 oddziałów własnych wojsk, możliwie w pełni uzbrojonych. Nie zalecam posyłania aż sześciu oddziałów, powinno zostać wolne miejsce dla prospektorów (gdyby mieli badać dany obszar) oraz dla oddziału Fremenów, który w zdobytym forcie uwalniamy z niewoli. Dzięki temu, każde zdobycie fortu z reguły zwiększa liczbę naszych oddziałów. Czasami w lochu fortu możemy natknąć się na harkonneńskiego kapitana, którego należy skuć (wydajemy polecenie Fremenom), a wtedy w zamian za swoje życie przekaże on cenne informacje, np. o nowym forcie w najbliższej okolicy. Informacjom nie należy zbytnio wierzyć, pojęcie najbliższej okolicy jest niejednoznaczne. Najlepszym znakiem nieobecności Harkonnenów w danej okolicy jest wyłączenie opcji szpiegowania: oznacza to, że w sąsiedztwie siczy, w której przebywa nasz oddział wojskowy, nie ma już żadnych fortów.

Ponieważ zdobywcy przerabiają fort na sicz, minie kilka dni zanim będą gotowi do dalszej walki. Na mapie gry łatwo odróżnić niebieski fort (podobny do żuczka) od siczy (podobnej do muszelki).





Jeśli widzimy, że któraś z grup inwazyjnych już przerobiła fort na sicz, to powinniśmy, po ewentualnym dozbrojeniu z broni zdobytej w forcie, przemieścić ich do następnej walki. Ważne jest więc odpowiednio wczesne rozpoznanie następnych celów ataku. W tym samym czasie nie możemy zaniedbywać wydobywania przyprawy. Jeśli w jakimś rejonie jej stężenie jest minimalne, musimy przesunąć oddział w miejsce bardziej zasobne w nią. Mapę planety z wykazem zawartości przyprawy dostaliśmy od szefa prospektorów. Oczywiście nie zawiera ona informacji na temat stref niezbadanych, są one jednak uwzględniane na niej automatycznie, w miarę postępu prac badawczych. Gdyby zdarzyły się gdzieś przypadki sabotażu, należy posłać tam nasze małe NKWD, czyli jakiś oddział wojskowy.



Nie można zapominać o potrzebach ducha. Stilgar zapozna nas z piękną Chani, córką Lieta Kynesa, która powinna się w nas zakochać (trzeba panienkę poderwać, nic za darmo...). Ta znajomość będzie bardzo ważna, np. kiedy Harkonnenowie wywołają epidemię w jakiejś siczy (na ogół tam, gdzie ćwiczą nasze oddziały wojskowe). Chani wyleczy Fremenów, ale zostanie porwana przez Feuda-Rauthę Harkonnena. I nic nie możemy na to poradzić. Nie zostanie ona jednak uwięziona w pałacu Harkonnenów, lecz w jednym z fortów. Trzeba więc wysłać oddział szpiegów, aby wykrył miejsce jej uwięzienia. Jak najszybciej powinniśmy ten fort zdobyć (oczywiście bez nadmiernego ryzyka), bo utrata Chani źle wpływa na motywację Fremenów. Po zdobyciu fortu uwalniamy dziewczynę.

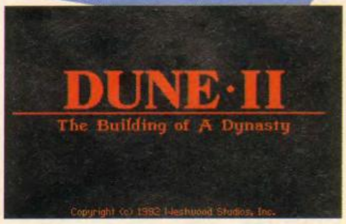
Warto również posłać kilka oddziałów Kynesowi oraz po wyprodukowaniu pustynnych drzew — wyposażyć w sadzonki. Potem, jeśli poślemy ich do siczy z cysternami wodnymi (wind—trap), zaczną zalesiać działki. Uwaga, zalesianie niszczy przyprawę, warto więc wcześniej ją stamtąd wyzbierać. Takie zalesianie też pozytywnie wpływa na Fremenów, niektórzy mają motywację przekraczającą 100%!

Po zdobyciu wszystkich fortów musimy wyposażyć co najmniej 10 tys. Fremenów w broń atomową, zdobytą w najpotężniejszych fortach Harkonnenów. Teraz można przystąpić do ostatecznego ataku. Po zniszczeniu pola siłowego Harkonnenowie poddadzą się. Pozostaje nam tylko przylecieć do pałacu, wejść tam i obejrzeć dialogowe zakończenie... Moim rekordem było skończenie gry w 27 dni, jest to jednak wynik wielce wyśrubowany. Przeciętnie, gra jest możliwa do ukończenia w czasie 35 dni, przy spokojnej rozgrywce.

DUNE

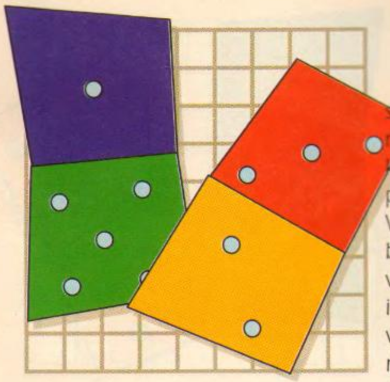
Cryo/Virgin 1992
Strategiczna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	80%



DUNE 2

Nie jest to prosta kontynuacja poprzedniej gry. Do dyspozycji mamy nie jedną, ale aż trzy strony: Atrydów, Harkonnenów i Ordosów. Celem gry jest zdobycie Arrakis, czyli zniszczenie przeciwników. Planeta została podzie-



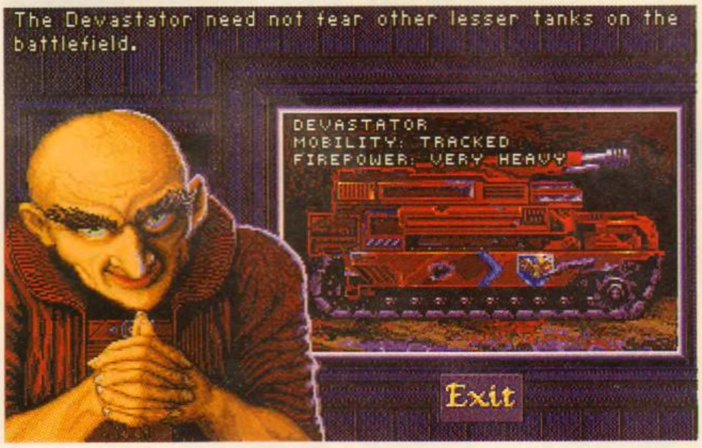
lona na terytoria, które zdobywamy (zazwyczaj po trzy jednocześnie) w kolejnych misjach. Każda wyższa misja jest trudniejsza, ponieważ dysponujemy cięższym uzbrojeniem (tak samo nasi przeciwnicy).

Pierwsza i druga misja mają znaczenie szkoleniowe. Można je przejść łącznie w dwadzieścia minut. Naszym celem jest zebranie określonej ilości przyprawy. Po okolicy pętają się oddziały wroga, jednak strzelaniny nie zalecam.

Począwszy od trzeciej misji nasze zadanie jest proste: zrównać z ziemią wszystkie instalacje (budowle) nieprzyjaciela na danym obszarze. Instalacjami nie są mury obronne ani bunkry, nie trzeba więc ich niszczyć, choć niewątpliwie i one obrywają zdrowo, szczególnie bunkry, jeśli blokują dostęp do nieprzyjacielskiej bazy. Przyprawę zbieramy tylko po to, aby mieć środki na budowę własnej bazy oraz na utrzymanie oddziałów wojskowych.

W Dune 2 jest więcej strzelania, niż w poprzedniej wersji gry. Nie spodziewajmy się jednak popisów zręczności joystickowej, walkę generuje komputer, my tylko przesuwamy nasze oddziały i wskazujemy im cele. Oddziały atakują same i automatycznie wybierają swoje cele, ale nie zawsze zajmują się tym, czym powinny.

Na początku każdej misji mamy tzw. Construction Yard (przedsiębiorstwo budowlane) i kilka oddziałów do osłony. Mowy nie ma o atakowaniu wroga! Wysyłamy jakiś szybki pojazd na zwiad (tam gdzie nas nie ma — ekran jest czarny i dopiero zwiad może nam odsłonić mapę), a sami jak najszybciej budujemy bazę. Najpierw stawiamy betonowe płyty fundamentowe, następnie lokujemy na nich rozmaite budowle. Zaczynamy od elektrowni (windtrap). Potem warto postawić rafinerię do przerabiania przyprawy, aby mieć jak najszybszy przypływ gotówki. Do rafinerii dostarczana jest żniwiarka; trzeba ją posłać na pole przyprawy — do rafinerii wróci sama. W wyższych misjach możemy budować samoloty transportowe, które automatycznie dowożą i zabierają żniwiarki z pól przyprawy. Przyspiesza to operację zbioru, ponieważ żniwiarka jest zwierzątkiem bardzo powolnym (ale znakomicie nadaje się do rozgniatania nieprzyjacielskiej piechoty na mokre plamy...).



Na rafinerii baza się nie kończy. Dobrze jest postawić radar —mamy oko na cały odkryty przez nas teren i możemy lepiej orientować się w sytuacji. Ponadto, jeśli radar przestaje działać to znaczy, że jest za mało prądu i trzeba dostawić elektrownię lub naprawić istniejące (oczywiście w takim pustynnym klimacie wszystko powoli niszczeje). Jeśli tylko możemy, stawiamy bunkry, które znakomicie wspomogą obronę bazy i zwolnią oddziały ruchome, umożliwiając atakowanie wroga całością naszych sił. Port kosmiczny pozwala na dokupywanie dużych ilości sprzętu (ale tylko do czasu "wyczerpania zapasów magazynowych"). Do kurowania zmordowanych pojazdów nadaje się warsztat naprawczy. Jeśli chcemy mieć spore zapasy przyprawy, budujemy zbiorniki do jej przechowywania. No i oczywiście, możemy budować fabryki i koszary. Nie zalecam jednak budowania koszar, ani używania piechoty, bo to kiepska broń i byle żniwiarka lub czołg może ją rozjechać. Warto więc poprzestać na fabrykach. Lekka fabryka buduje lekkie pojazdy kołowe; ciężka — pojazdy duże, z reguły gąsienicowe; lotnicza — latające... Czasem, aby zbudować nowy typ pojazdu, należy rozbudować (upgrade) fabrykę lub (do stawiania nowych budowli) przedsiębiorstwo budowlane.

Jeśli mamy już dobrze wyposażoną bazę, możliwie dobrze bronioną, możemy się pokusić o atakowanie wroga. Nie sugerujmy się dwoma desantami powietrznymi na początku gry. Wróg atakuje od strony swojej bazy na ziemi, z reguły głupio — oddział za oddziałem. Dzięki temu łatwo



jest go niszczyć — też oddział za oddziałem... Tylko w wysokich misjach zdarzają się ataki większymi grupami, nie są one jednak tak groźne — jeśli ma dobrą obronę i szybko naprawia uszkodzone w czasie ataku budowle. Wróg lubi atakować to co najważniejsze, przede wszystkim ciężką fabrykę albo warsztat naprawczy, a w drugiej kolejności — elektrownie. Takie budowle łatwo uszkodzić, naprawa jest bardzo kosztowna i po kilku uszkodzeniach przewyższa koszt ponownej budowy. Nie znaczy to jednak, że lepiej pozwolić na ich zniszczenie. Jeśli koło naszej bazy przycupnęło kilka oddziałów wroga i nie ruszają się, to zniszczenie jakiejś naszej budowli może je poderwać do szarży...

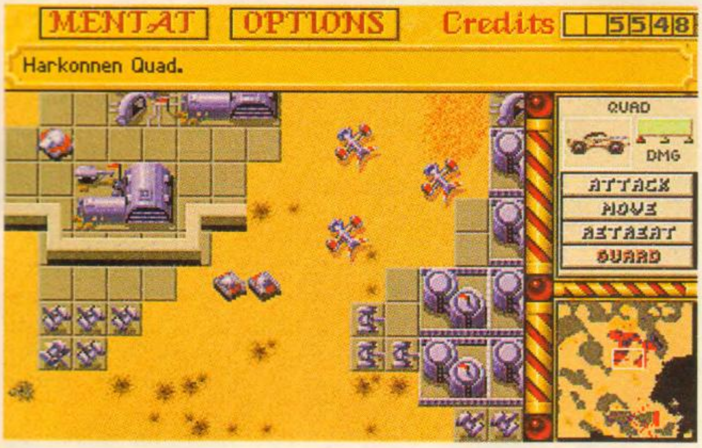
Po rozpoznaniu jak największego obszaru mapy oraz zlokalizowaniu bazy wroga, nawet kosztem życia oddziału zwiadowcze-



go, przygotowujemy atak. Stara zasada sztuki wojennej każe mieć w miejscu ataku przewagę nad obrońcą. Im większa będzie nasza przewaga, tym łatwiejszy będzie atak. Budujemy oddziały możliwie najcięższe, aby siła ognia była maksymalna. Staramy się zniszczyć rafinerię lub fabryki nieprzyjaciela — podetnie mu to skrzydła. Nieprzyjaciel swoich budowli nie odbudowuje. Musimy uważać na samoobronę naszych atakujących wojsk — atakują chętnie budowle wroga, nawet jeśli z boku stoi nieprzyjacielski oddział i grzeje do nich ze wszystkiego co ma. Zawsze najlepiej jest sprzątnąć taki oddział, ponieważ inaczej nasz atak, nawet po zadaniu nieprzyjacielowi jakiś strat w budowlach, bardzo szybko się załamie. Oczywiście, na miejsce zniszczonych oddziałów dobrze jest zbudować nowe. Także odnowione oddziały powinny być wykorzystane. Jeśli nasz atak ma się dobrze, dosyłamy posiłki. Jeżeli natomiast wyraźnie się załamuje — nowe oddziały koncentrujemy na pozycjach wyjściowych do kolejnego ataku, ponieważ ich pojedyncze dosyłanie będzie prowadzić do szybkiego unicestwienia.

W grze występują także czerwie pustynne (sandworm). Pożerają one oddziały poruszające się po piasku. Dlatego czerwia należy wyprosić, jeśli zada mu się sporo ran (np. 50% zniszczeń) biedne zwierzątko kryje się i nie sprawia już kłopotu. W najlepszej sytuacji są tu Harkonnenowie, ponieważ ich oddziały atakują robaka bez rozkazu, kiedy tylko mogą. Z reguły więc szybko go usuwają. Jeśli zatem robak się ujawni, należy wycofać wszystkie oddziały z piasku na skałę i przegonić robala. Czasem jednak czerwie oddają nam wielkie usługi, zjadając wrogie nam oddziały. Najlepiej, jeśli jest to straż bazy wroga, bowiem atakujące nas oddziały i tak będą zniszczone przez nasze wojska.





Kilka praktycznych uwag

— Należy pozostawić wolny wyjazd z fabryki tak, aby zbudowane oddziały mogły zostać wyprowadzone na zewnątrz.
— Nieprzyjaciel atakuje regularnie tylko z jednej lub z dwóch stron. Jeśli zorientujemy się skąd przychodzą ataki, możemy tam skoncentrować całą obronę, resztę bazy pozostawiając bez obstawy.
— W siódmej misji do ataków używane są ornitoptery. Te wątłe ptaszki mogą jednak sporo nabroić. Trzeba zbudować jak najwięcej bunkrów rakietowych i ściągać ornitoptery na ziemię, możliwie jak najszybciej.
— Po każdym podejrzanie silnym ataku sprawdzamy, czy nasze budowle nie zostały uszkodzone. W przeciwnym razie, mogą się niespodziewanie rozpaść po kolejnym trafieniu.
— Jeśli nasz atak będzie odparty przez wroga, możemy się spodziewać silnego kontrataku.
— Jeżeli przeciwnik dysponuje rakietą Death Hand i używa jej skutecznie przeciwko naszym instalacjom, to należy często zapisywać stan gry, aby potem nie budować od zera.
— W wyższych misjach nieprzyjaciel ma dwie bazy, czasem połączone ze sobą. Najlepiej zaatakować najpierw bazę, wokół której są większe pola przyprawy — wiecej przyprawy dla nas, mniej dla wroga.
— W dziewiątej misji występują czasowe ograniczenia w liczbie stawianych budowli. Jak najszybciej zbudujmy pałac, bowiem uruchomienie jego specjalnej opcji pozwala na stawianie kolejnych instalacji. Ale przedtem nie zaniedbujmy budowy kilku bunkrów, inaczej nie zdążymy nawet postawić pałacu, bowiem wrogie ataki w tej misji są szczególnie zacięte.

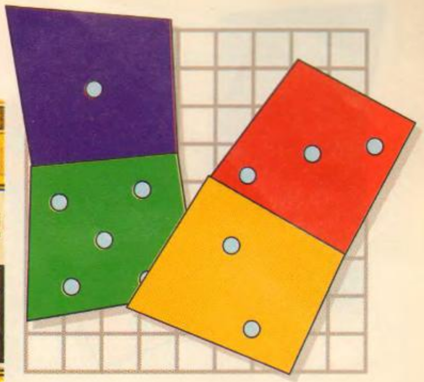
Podsumowanie

Obie wersje mają ładną grafikę. Chociaż moda nakazuje, aby grafika była jak najbardziej bajerancka, czołówki najładniejsze, dźwięk i synteza mowy — zabójcze, to jednak w grach tego typu nie ma to wielkiego znaczenia. Na przykład, dla grającego w szachy najważniejsze jest, czy rozróżni gońca od hetmana lub pola ciemne od jasnych, a nie czy szachownica oraz figury są z plastiku lub z kości słoniowej. Także w grach Dune i Dune 2 najważniejsze jest, czy grafika komputerowa pozwala na łatwe i bezbłędne orientowanie się w sytuacji.

Muzyka w obu grach jest dobra, ale w Dune jest nie do pobicia: kilkadziesiąt minut wspaniałej muzyki (nawet z Sound Blastera), podobno wydanej również na płycie CD. Muzyka w Dune 2, to kilka znacznie krótszych kawałków.



Bardzo ciekawym pomysłem jest zastosowanie w Dune 2 ściszania efektów dźwiękowych (strzały) w miarę oddalania się od miejsca na mapie, gdzie toczy się walka. W ten sposób można się zorientować, czy strzelanina jest tuż obok, czy też na drugim krańcu planszy. Niestety, aby w nocy grać cicho, trzeba chować głośniczki do szuflady biurka, bo gra zawsze ustawia dźwięk na stałym poziomie. Dlaczego chować, a nie wyłączyć? Dlatego, że synteza mowy jest w Dune 2 równie ważna jak efekty dźwiękowe — komputer informuje nas głosem o bardzo wielu rzeczach, co pozwala na jednoczesny odbiór informacji i wykonywanie innej czynności. Czytanie komunikatów, wyświetlanych na ekranie w wypadku wyłączenia dźwięku, odwraca uwagę od wykonywanej czynności. Z tak szerokim stosowaniem digitalizowanej mowy w grze (a nie tylko w czołówce, choć i cała czołówka jest mówiona...) rzadko można się spotkać.



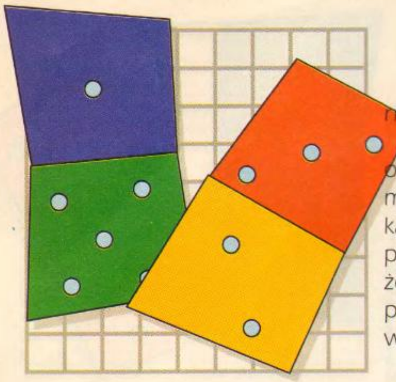
Interfejs gry (przyciski, menu, wybór opcji, itp.) jest w obu grach równie starannie i estetycznie dopracowany, choć w Dune prawie wszystko sprowadza się do wyboru opcji z menu, a w Dune 2 z reguły wydajemy polecenia za pomocą okien dialogowych i zmieniających się przycisków w okienku sterującym. Dlatego interfejs Dune 2 oceniam wyżej.

Ogólnie, poziom wykonania obu gier jest bardzo dobry, ale na mój gust, gry są zbyt jednostronne — tam głównie dialogi, a tutaj strzelanie. Tego typu gry mogą się szybko znudzić, szczególnie, że gramy stale na tych samych planszach i łatwo jest wszystko zapamiętać. Inteligencja komputerowych przeciwników jest niewysoka i nie można spodziewać się po nich jakichś ciekawych zagrań.

Maciej Warzecha

DUNE 2
WestwoodVirgin 1992
Strategiczna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	95%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

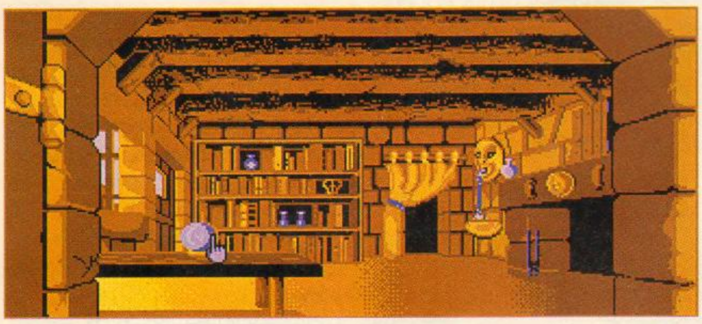


WEEN

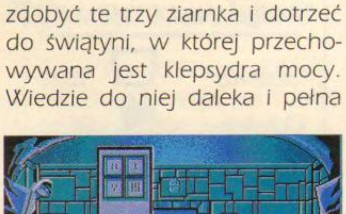
DALEKIEMU KRÓLESTWU NIEBIESKICH SKAŁ GROZI POWAŻNE NIEBEZPIECZEŃSTWO. WYGNANY PRZEZ OHKRAMA (DZIADKA GŁÓWNEGO BOHATERA) ZŁY CZAROWNIK KRAAAL POSTANOWIŁ WRÓCIĆ PO DZIESIĘCIOLETNIEJ BANICJI, Z ZAMIAREM PRZEJĘCIA WŁADZY.

Zostały już tylko trzy dni do Great Eclipse — charakterystycznego układu ciał niebieskich. I tylko tyle czasu pozostało na pokrzyżowanie planów despotycznego Kraala.

Ponieważ siły magiczne niespodziewanie opuściły Ohkrama, nie jest on w stanie zniszczyć złego czarownika. Dlatego wykonanie tej misji powierzył swojemu wnukowi o imieniu Ween.



Kraal to potężny czarownik, można go jednak powstrzymać wrzucając do klepsydry mocy (Revuss) trzy ziarnka piasku. Wróg zostanie wtedy pokonany. Jednak wcześniej trzeba zdobyć te trzy ziarnka i dotrzeć do świątyni, w której przechowywana jest klepsydra mocy. Wiedzie do niej daleka i pełna niebezpieczeństw droga.



Poza dobrymi radami Ween otrzymuje również magiczną miedzianą kulę swojego dziadka. Przekazuje mu ją Petroy — przyjaciel Ohkrama. Będzie także służył dobrymi radami, np. pomagając odczytać skomplikowane hieroglify.

Ween to jedna z coraz bardziej modnych (ostatnio) gier tekstowych. W odróżnieniu jednak od innych gier tego typu, nie wymaga wypisywania rozkazów. W grze wybiera się jakiś przedmiot i wskazuje nim na inną rzecz (Use ... on ...). Znajomość języka obcego jest w tym wypadku konieczna — pojawiające się komentarze i informacje są często dosyć długie.

Grafika jest dobra, dźwięk na niezłym poziomie. Zaletą gry jest pełen horroru nastrój, stworzony przez jej autorów — szkielety, tajemnicze podziemia, do których droga wiedzie przez... "piwniczkę" Ohkrama!

Po drodze można spotkać różnych przeciwników — stwory wysłane przez Kraala, a także smoka, który potrafi przybierać postać różnych zwierząt! Pokonanie przeciwników nie polega na "rozgrywce siłowej", tylko na umiejętnym "wpuszczeniu ich w maliny".



Gra rozpoczyna się w domu Ohkrama, gdzie znajduje się wejście do podziemi prowadzących do świątyni. Pierwszą zagadką, jaką musi rozwiązać Ween jest otworzenie klapy prowadzącej do "piwniczki".

Gra nie jest pozbawiona humoru, co znacznie podnosi jej atrakcyjność. Warto wspomnieć tutaj choćby nietoperza—wampira Urma, obłaskawionego przez dziadka Weena. Zwierzak przybywa, gdy Ween użyje fletu, zrobionego wcześniej za pomocą noża, z trzciny. Jego ulubionym pożywieniem nie jest krew, tylko... truskawki! Nie gardzi też innymi owocami. W zamian za słodkie poczęstunki służy bohaterowi pomocą. Także dwójka służących (Uki i Orbi) pomaga w grze..., dźwigając znalezione po drodze przedmioty.



Nie zamierzam opisywać całej gry. Wspomnę tylko, że kluczem do rozwiązania wielu zagadek jest magiczna kula Ohkrama. Można przemienić ją w trzy użyteczne przedmioty: kocioł, rurkę i miecz. Przemian tych można dokonać oddziaływując na miedzianą kulę następującymi przedmiotami:

— pierścień (ring) zmienia ją w kocioł,
— diadem (tiara) — w rurkę,
— naszyjnik (necklace) — w miecz.

Należy pamiętać, że aby zmienić np. kocioł w miecz, nie można zrobić tego używając naszyjnika bezpośrednio na kotle, tylko najpierw zmienić przy pomocy pierścienia kocioł w kulę, a dopiero potem użyć naszyjnika.

Warto jeszcze wspomnieć o wadach gry.

Korzysta ona dosyć często ze stacji dysków (dla posiadaczy twardego dysku nie jest to problem), jednak w tego typu grach jest to często spotykane i można się przyzwyczaić.

Niekiedy trzeba się nieźle namęczyć, aby znaleźć na ekranie jakiś przedmiot, autorzy nie stworzyli zbyt dużych rysunków.

Gra jest raczej niezbyt skomplikowana (choć wymaga trochę cierpliwości), jedynym poważniejszym problemem może okazać się mechanizm zamykający drzwi w świątyni (zamek szyfrowy!).

Choć Ween nie stanie się przebojem, takim jak np. The Secret of Monkey Island, jest to niewątpliwie dobra gra, godna polecenia każdej osobie lubiącej rozwiązywać zagadki, stawiane zwykle przez autorów "tekstówek".

Jacek Ilczuk

WEEN

Coktel Vision 1993
Przygodowo-tekstowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

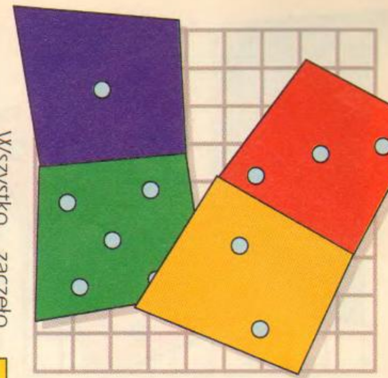
Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	70%
Pomysł	65%
Ogółem	70%

QUAVERS CHIPS!

Wszystko zaczęło się ponad rok temu. Firma Ocean wprowadziła na rynek grę Push Over, w której należało odpowiednio ustawić i wykorzystując "efekt domina" spowodować upadek wszystkich bloków.

Czasami, podczas gry w Push Over, przychodziło mi do głowy pytanie — dlaczego Mrówa (główna postać tej gry) nie potrafi latać? Gra One Step Beyond jest "odpowiedzią" na to pytanie.

W tym wypadku postać drugoplanowa — pies Colin, stała się głównym bohaterem. Pionowe bloki zostały "przewrócone" i stały się platformami, po których Colin musi przedostać się do wyjścia. Przemieszcza się skacząc z platformy na platformę, a skoki te przypominają w wielu wypadkach lot (choć twórcy gry zastrzegają się, że Colin jest psem, a nie kangurem).



W grze obowiązuje kilka prostych zasad:

1. Platforma, z której Colin zeskoczył zamyka się. Jest to reakcja występująca najczęściej, o wyjątkach będzie jeszcze mowa.
2. Warunkiem sukcesu jest dotarcie do wyjścia w momencie, gdy żadna z platform nie jest wysunięta.
3. Występuje także ograniczenie czasowe — jeżeli Colin nie zdąży dotrzeć do wyjścia w określonym limicie czasu, poziom trzeba rozpocząć od nowa.
4. Po każdym ukończonym poziomie otrzymujemy token, który umożliwia odtworzenie sytuacji w momencie, gdy popełniło się jakiś poważny błąd.

Colinem steruje się przy pomocy joysticka: bez przyciśniętego fire — skok o jeden rząd, z fire — o dwa rzędy. Niestety, piesio nie może skakać prosto w górę. Może natomiast zeskoczyć prosto w dół.

Wszystko to, oczywiście, w otoczce chrupek Q... (pełnej nazwy nie podaję, aby nikt nie mógł mnie posądzić o próbę przemycenia bezpłatnej reklamy), o których nikt w Polsce (chyba) nie słyszał. Gra jest dosyć ciekawą formą reklamy!

One Step Beyond, jak na grę logiczno—zręczonościową przystało, ma przyjemną grafikę i

PLATFORMY

W grze występuje 13 typów platform.

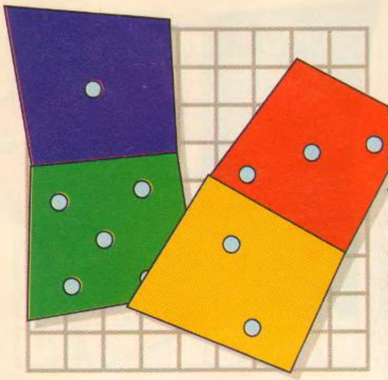
A. Wejście/wyjście — od takiej platformy rozpoczyna się każdy poziom i na niej powinien się zakończyć.
B. Standardowa — żadnych rewelacji, można na nią wskoczyć, a po zeskoczeniu z niej zamyka się.
C. Przyjazna — nie zamyka się, można wielokrotnie na nią wskakiwać. Należy jednak pamiętać, że gdy znajdzie się ona w polu działania platform zamykających (działających w poziomie lub po przekątnych) reaguje jak platforma standardowa (zamyka się). Na szczęście nie trzeba jej zamykać przed udaniem się do wyjścia.
D. Zamykająca — działa w poziomie, zamyka wszystkie platformy znajdujące się w tym samym rzędzie co ona. Uaktywnia się po zeskoczeniu z niej.
E. Otwierająca — działa w poziomie, daje efekty całkowicie odmienne od platformy zamykającej — wszystkie platformy w rzędzie wysuwają się.
F. Zrzucająca w dół — uaktywnia się natychmiast. Gdy Colin na nią wskoczy — zrzuca go w dół. Jest to szczególnie nieprzyjemne, gdy pod spodem nie ma żadnej wysuniętej platformy.
G. Wyrzucająca do góry — podobnie, jak platforma zrzucająca, uaktywnia się natychmiast po pojawieniu się na niej Colina. W efekcie ląduje on na platformie położonej dwa piętra wyżej lub (jeżeli taka nie istnieje) piętro wyżej. Jeżeli i tej także nie ma, to sytuacja staje się poważna.
H. Z klepsydrą — nie zamyka się natychmiast po zeskoczeniu z niej, jest otwarta jeszcze przez około 15 sekund. Bardzo przydatna, gdyż w tym czasie można wskoczyć na nią nawet kilkakrotnie.
I. Okresowa — pojawia się i znika. W określonych odstępach czasu platforma ta zamyka się i otwiera. Należy bardzo uważnie wybrać moment, w którym Colin ma skoczyć w jej kierunku. Gdy już na niej wyląduje, pozostaje otwarta aż do chwili, gdy z niej zeskoczy. Potem wraca do właściwego dla siebie rytmu pojawiania się.
J. Wyrzucająca w lewo — uaktywnia się natychmiast po pojawieniu się Colina i wyrzuca go na odległość dwóch platform w lewo i dwóch pięter w górę.
K. Wyrzucająca w prawo — działanie identyczne jak w wypadku poprzedniej platformy, zmienia się tylko kierunek "lotu" Colina.
L. Zamykająca po przekątnych — zamyka wszystkie platformy położone na przekątnych, rozchodzących się od miejsca, w którym ona się znajduje. Uaktywnia się po zeskoczeniu z niej.
M. Numerowane platformy — należy zaliczyć je w kolejności zgodnej z podawanymi numerami.



ONE STEP BEYOND

Ocean 1993
Logiczno-zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	75%
Pomysł	60%
Ogółem	70%

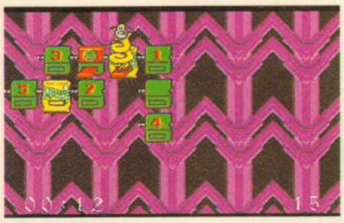


niezły dźwięk (choć muzyczka może się dosyć szybko znudzić). W porównaniu ze swoim "pierwowzorem" wypada jednak gorzej. Gra wydaje się być robiona trochę "na siłę" — czego się nie robi dla dobra reklamy! Brak tutaj pewnej świeżości (lekkości), tak jak to było w Push Over.

Z drżeniem serca oczekuję kolejnej wersji przygód Colina i Mrówy — przypuszczam, że tym razem będą występować we dwójkę, a platformy (czy jak kto woli — bloki) będą pochylone pod kątem 45 stopni, Mrówa będzie je przenosiła, a Colin po nich skakał... Ale kto w taką grę zagra?

Jacek Ilczuk









SABRE TEAM

Z GĘSTYCH ZAROŚLI MALAJSKIEJ DŻUNGLI WYCHODZĄ CZTEREJ ZAMASKOWANI MĘŻCZYŹNI. PRZED NIMI BRAMA, W GŁĘBI JAKIEŚ BARAKI. NICZEGO NIE PODEJRZEWAJĄCY STRAŻNIK PADA NA TWARZ, MARTWY. TERAZ CZAS, ABY ZAJĄĆ SIĘ POZOSTAŁYMI W OBOZIE TERRORYSTAMI, ALE PRZEDE WSZYSTKIM — ZAKŁADNICY. W POBLIŻU CAŁY CZAS KRĄŻY ŚMIGŁOWIEC, GOTÓW ZABRAĆ ICH STĄD W KAŻDEJ CHWILI. TRZEBA TYLKO WYKONAĆ MISJĘ...

Tak zaczyna się pierwszy etap gry Sabre Team, w której będziemy kierowali zespołem komandosów z brygady antyterrorystycznej.

Zasady gry

Mamy do dyspozycji czterech komandosów, których wybieramy w głównym menu z ósemki ochotników. Każdy z nich ma inne cechy i różne umiejętności, bardziej lub mniej przydatne na polu walki. Do każdej misji, a jest ich do wypełnienia pięć, można przeznaczyć różnych ludzi, ale jak szybko można się przekonać, stały skład do każdej misji jest najlepszym rozwiązaniem.

Sterowanie komandosami

Opcje ruchu — górny rząd od lewej:
- zmiana sterowanego aktualnie komandosa na następnego z grupy;
- dane osobowe wybranego członka drużyny;
- mapa obszaru;
- zabieranie leżącej broni;
- pozbywanie się nadmiaru uzbrojenia;
- wł./wył. trybu ukrycia członków drużyny;
- otwieranie lub zamykanie drzwi;

Funkcje ruchu — dolny rząd od lewej:
- zmiana rodzaju broni;
- odbezpieczanie granatu;
- ładowanie magazynku;
- rzut granatem;
- strzał z celowaniem;
- strzał bez celowania (seria z automatu);
- zakończenie wszystkich naszych ruchów.

Gra składa się zasadniczo z dwóch faz: ruchu gracza i komputera. Grający wydaje swoim komandosom różnego rodzaju rozkazy umożliwiające im poruszanie się, strzelanie, zbieranie kwiatków... tfu!, broni itp.

Każda czynność zabiera określoną liczbę punktów ruchu (action points), dlatego przy wyborze członków drużyny dobrze jest zwracać uwagę na liczbę tych punktów u poszczególnych kandydatów. Na trójwymiarowym ekranie gry nasi komandosi jawią się jako niewielkie, zamaskowane figurki trzymające w dłoniach śmiercionośną broń. Gdy poruszają się, to śmiesznie przebierają nogami, ale ogólnie ich postawa znamionuje siłę i pewność siebie.

Ruch komputera odbywa się na innym ekranie, chyba że poruszający się wróg znajduje się w polu widzenia jednego lub więcej członków naszej grupy. W innym wypadku, usytuowanie przeciwnika nie jest nam znane, ponieważ komputer podaje tylko kierunki, w których się porusza.

Do wypełnienia mamy pięć misji, z których każda podzielona jest na trzy etapy: uwolnienie zakładników, zniszczenie maszyn i wybicie "do nogi" wszystkich terrorystów. Każdy z etapów gry rozgrywa się na innym terenie, chociaż zawsze mamy do czynienia z zabudowaniami, w których kryją się jacyś wrogowie, różnie wyglądający w każdej misji. Wyglądem różnią się też zakładnicy i urządzenia, które mamy zniszczyć.

Ustalanie składu drużyny

Główne menu składa się z czterech ikon, które umożliwiają:
- zapisanie aktualnego stanu gry,
- ustalenie miejsca zrzutu komandosów,
- wybór komandosów,
- wybór broni.

Po naciśnięciu ikony wyboru komandosów pojawia się następne menu, które pozwala nam poznać cechy i umiejętności kandydatów, a następnie — ustalić ostateczny skład drużyny.

Możemy ocenić wartość każdego "ochotnika" według następujących kryteriów:
- inteligencja;
- siła fizyczna; — umiejętność obsługi broni;
- witalność, żywotność;
- wytrzymałość (punkty ruchu).

Równie ważne dane to: wiek, waga, doświadczenie i specjalizacja.

Z naszego doświadczenia wynika, że do drużyny najlepiej wybrać osobników o największej liczbie punktów ruchu. Drugim kryterium może być umiejętność obsługi broni, a trzecim — siła fizyczna.

Uzbrojenie

Do dyspozycji mamy 10 typów karabinów i 2 granatów. Wszystkie cechy dostępnej broni są w przybliżeniu zgodne z ich oryginalnymi odpowiednikami, ponieważ nasi komandosi posługują się bronią palną pochodzącą z czasów współczesnych. Mamy więc lekkie karabiny maszynowe MP5K czy MP5SD, ciężki



sprzęt w postaci L7A2, dwa karabiny snajperskie, kilka innych typów i jak zawsze niezawodny karabinek M16A2.

Każdą broń określają następujące dane techniczne:

— kaliber, od 5,56mm do 9mm;
— zasięg, od 200m do 1800m;
— pojemność magazynka, od 10 do 50 naboi;
— szybkostrzelność, od pojedynczego strzału do gęstych serii;
— waga broni;
— długość broni.

Najlepszą celnością odznaczają się karabiny snajperskie, ale po każdym strzale należy je ponownie ładować, co zabiera cenne punkty ruchu. Bardzo ważny jest



też zasięg danej broni. Uzbrojenie dla danego komandosa wybieramy tradycyjnie (myszką) z menu, także amunicję do danej broni dobieramy odpowiednio. Oprócz broni palnej można też zaopatrzyć się w granaty, ogłuszające lub gazowe — do tych ostatnich należy wziąć maskę gazową, żeby przypadkiem samemu się nie poddusić. Są jeszcze kamizelki kuloodporne i apteczki (tylko dwie) — regenerują one energię o 5% na jedną kolejkę.

Nie możemy jednak za bardzo obciążać naszych komandosów, ponieważ każdy niesiony sprzęt ma swoją wagę, a to obniża liczbę punktów ruchu danego osobnika. Siła fizyczna członków naszej drużyny ma zatem duże znaczenie: im jest większa, tym więcej broni może dźwigać komandos bez zbytniej straty "ruchliwości".

Najcięższy typ karabinu to L7A2, ale dużo też ważą kuloodporne wdzianka, które choć nie chronią nas całkowicie przed ingerencją natrętnych kul, to zwiększają jednak szanse przeżycia.

Regenerować siły można tylko poprzez użycie apteczki, chyba że rannego komandosa pozostawimy przez jedną misję na tyłach.

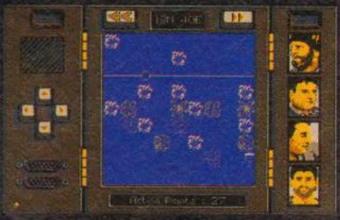
Miejsce zrzutu

Tej opcji nie trzeba długo tłumaczyć. Po naciśnięciu na ikonę spadochronu komputer pokazuje nam cały obszar gry z zaznaczonymi ewentualnymi polami rozpoczęcia misji. Za pomocą myszy wybierasz miejsce zrzutu i odpowiedniego "delikwenta".

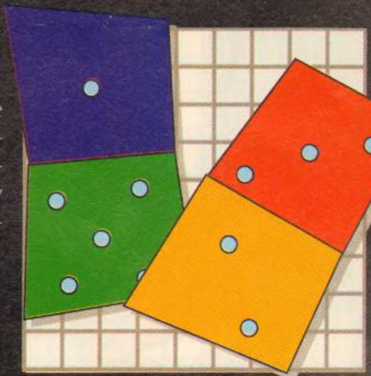
Misje

1. Malaje

Akcja pierwszej misji rozgrywa się w obozie terrorystów, w środku dżungli na Malajach. Przetrzymywani są tam czterej dyplomaci i naszym zadaniem jest uwolnienie ich. Zabudowę obozu stanowią trzy baraki, w dwóch z nich znajduje się po jednym zakładniku, a w trzecim baraku (na prawo od wejścia) — dwóch. Dyplomaci są uwięzieni w zakrato-



wanych celach — strzał w drzwi otwiera im drogę na wolność. Następnie podchodzimy do uwolnionego dyplomaty i już za chwilę można nim kierować, aby wspólnie wydostać się za bramę obozu. Misja ta jest dość niebezpieczna, ponieważ znajdujący się w obozie terroryści widząc nasze poczynania, zaczynają wzywać swoich kumpli (reinformances), którzy wychodzą z krzaków poza obozem i, ustawiając się obok bramy wyjściowej, poważnie utrudniają naszą ewakuację. Mi-



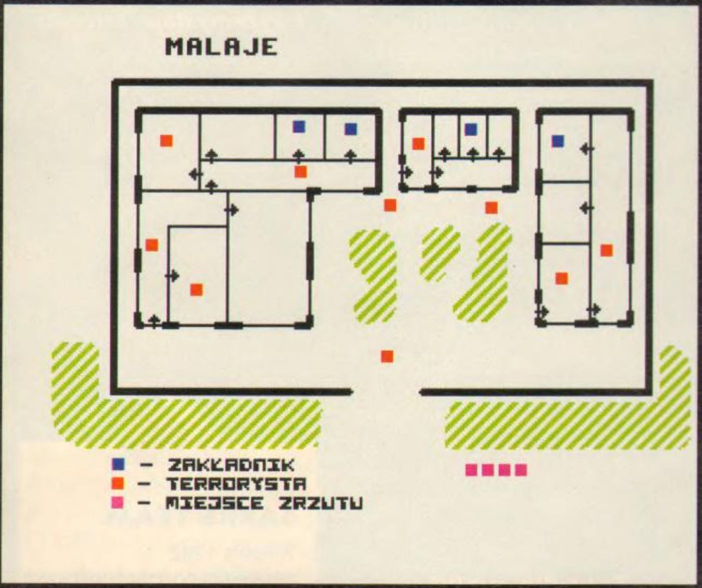
się uznaje się za udaną pod warunkiem uratowania przynajmniej trzech dyplomatów.

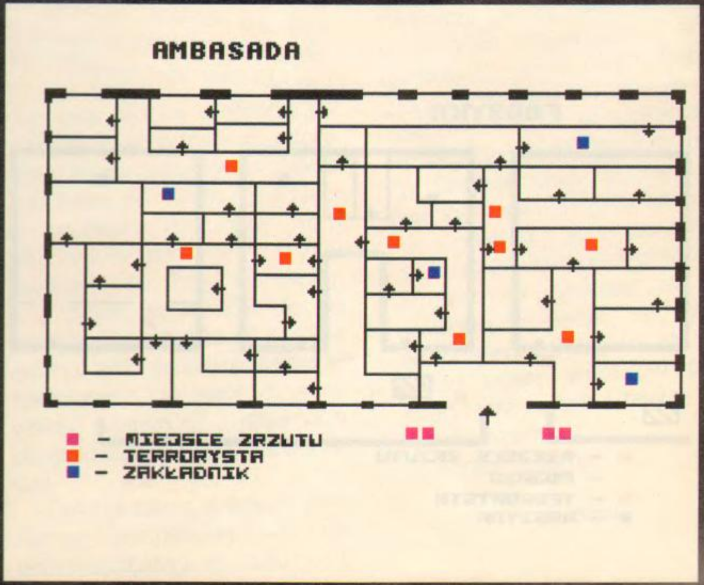
2. Ambasada

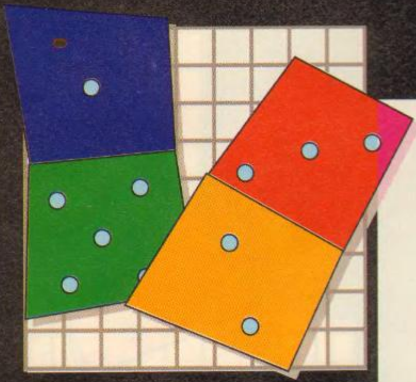
Również druga misja polega na uwolnieniu zakładników. Tym razem znajdują się oni w opanowanej przez innych terrorystów ambasadzie amerykańskiej. Akcja rozgrywa się cały czas w budynku i nie trzeba się martwić o dochodzących wrogów. Jedynym problemem jest labirynt korytarzy, no i oczywiście, strzelający do nas od czasu do czasu terroryści.

3. Bunkier

Trzecia misja jest bardzo niebezpieczna. Zadaniem naszych komandosów jest przeniknięcie do wnętrza silnie strzeżonego bunkra i zniszczenie czterech maszyn zawierających kody startowe wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu. Jeśli wrogowie ich użyją, los świata będzie wisiał na włosku. Niszczenie maszyn odbywa się za pomocą trzykrotnego oddania strzału do nich z broni palnej. Największe zagrożenie stanowią długie korytarze, obszerne hale i rozległy teren mię-







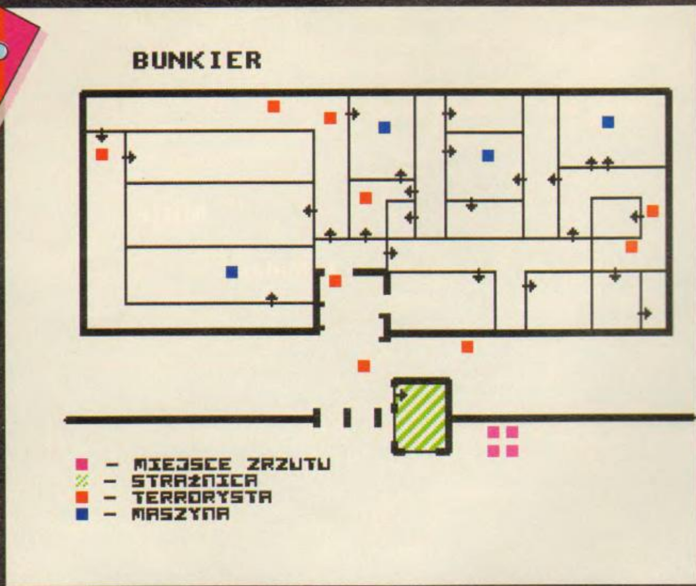
dzy bunkrem a wyjściem, na który ochoczo przybywają wzywane dodatkowe jednostki wroga.

4. Statek

Misja czwarta ma bardzo prosty scenariusz — należy pozabijać wszystkich terrorystów znajdujących się na porwanym przez nich statku pasażerskim, zmierzającym właśnie do Libii. Trzeba przy tym uważać na wałęsającą się po pokładzie załogę statku, aby przypadkiem jej nie wystrzelać.

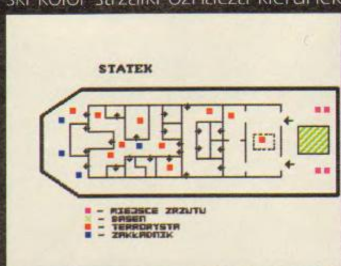
5. Fabryka

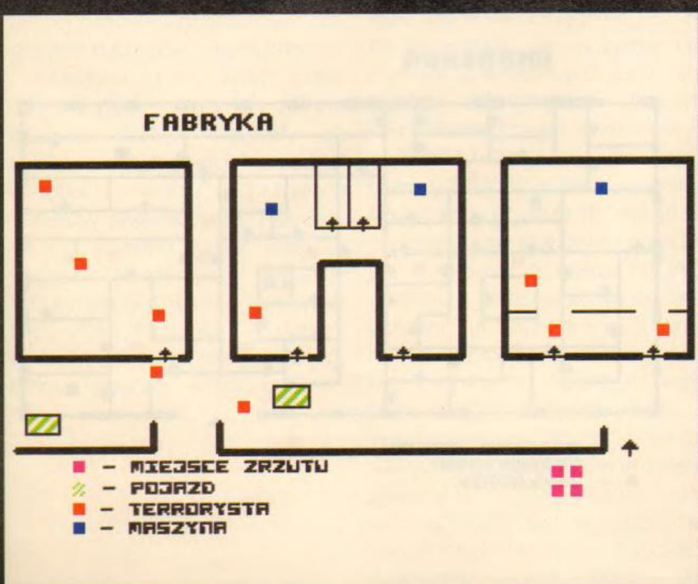
Ostatnia misja jest chyba najbardziej niebezpieczna. Naszym zadaniem jest zniszczenie znajdujących się w ogromnych hangarach maszyn służących do produkcji rakiet. Dużo tam rozległych przestrzeni i mało możliwości ukrycia się przed strażnikami obozu. W dodatku dochodzą nowi terroryści. Wrogów jest dużo i strzelają do nas już z daleka, ale nie ma odwrotu, więc należy wziąć się w garść i też skutecznie strzelać.



Sterowanie komandosami

Obok przedstawionych w tabelce opcji ruchu znajduje się duża ikona kierunków poruszania się drużyny. Czasami niektóre strzałki tej ikony mają zabarwienie inne niż pozostałe. Czerwony kolor wskazuje na czyjąś obecność we wskazanym obszarze, można obejrzeć podejrzany teren korzystając z celownika, po włączeniu funkcji strzału. Niebieski kolor strzałki oznacza kierunek





Ikony znajdujące się na ekranie ruchów wroga umożliwiają:

- otwieranie lub zamykanie drzwi;
- wołanie o pomoc;
- podnoszenie lub wyrzucanie broni;
- oddawanie strzału;
- rozglądanie się za źródłem hałasu;
- ukrywanie się;
- panika w oddziałach wroga.

Poniżej tych ikon, na specjalnych kwadracikach można zobaczyć kierunki poruszania się wroga, obok znajdują się jego dane osobowe, zasób energii życiowej, punkty ruchu.

Uwaga: Podczas ruchu komputera istnieje możliwość włączenia się dodatkowego ruchu dla naszego komandosa (tzw. opportunity move). Ma to miejsce wtedy, gdy jeden z "ludzi komputera" natknie się w odpowiednich okolicznościach na jednego z członków naszej drużyny, któremu pozostało 5 lub więcej punktów ruchu (im więcej, tym lepiej). W innym wypadku, wróg po prostu do nas strzela.

Taktyka walki

Podamy tu parę rad, które mogą okazać się pomocne na polu walki.

- Trzymajcie się zawsze blisko ścian.
- Unikajcie zatrzymywania się w pobliżu okien lub otwartych drzwi.
- Wykorzystujcie każdą rzecz do ukrycia się, głównie drzewa i narożniki w korytarzach.
- Zostawiajcie poza bramą snajpera, skutecznie odstraszy grupki wezwanych na pomoc terrorystów.
- Pamiętajcie o zapleczu punktowym na dodatkowy ruch.
- Przeszukujcie ciała zabitych wrogów, czasem można przy nich znaleźć najlepszy według mnie karabin w grze — M16A2.
- Często zapisujcie aktualny stan gry, komputer bezlitośnie wykorzysta każdy wasz błąd, i trzeba będzie zaczyna grę od nowa.

Pozostałe opcje gry

Na początku gry można sobie ustalić trzy poziomy trudności i wybrać jeden z pięciu języków do konwersacji z komputerem. W czasie gry towarzyszy nam zawsze nastrojowa muzyka, którą możemy wyłączyć naciskając klawisz F10. Ruchy komputera są dość powolne i aby je przyspieszyć wystarczy przytrzymać lewy klawisz myszy.

Rozerwania się... granatem — życzą:

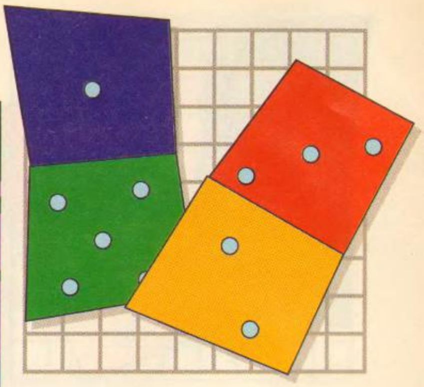
Tomasz Staroń i Przemysław Ścierski

SABRE TEAM

Krisalis 1992
Strategiczno-zręcznościowa
Amiga, Atari ST

Grafika	85%
Dźwięk	75%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

BEASTLORD



W ostatnich czasach raczej trudno spotkać jakąś oryginalną grę (nieliczne wyjątki, takie jak np. Wizkid, są tylko potwierdzeniem tej reguły). Każde nowe rozwiązanie budzi więc zaciekawienie.

Do gier, których pomysły mogą pretendować do tytułu oryginalnych zaliczyłbym Beastlord. Choć nie możemy tu mówić o jakimś szczególnym nowatorstwie, jednak pewne elementy gry są raczej mało spotykane.

Scenariusz Beastlord opiera się, jak to często w grach bywa, na walce dobra ze złem. Główny bohater, o niezbyt sympatycznym wyglądzie, jest przedstawicielem sił dobra. Jednym słowem — nic specjalnego.

Interesująca jest natomiast oprawa tego scenariusza. Beastlord to połączenie gier: zręcznościowej z przygodową. Bohater może (musi) walczyć z przeciwnikami różnego gatunku. Do dyspozycji ma skoki, kopnięcia lub użycie pięści. Najlepszą techniką walki jest niezbyt subtelna kombinacja: prawy—prosty, lewy—prosty, aż przeciwnik ma dosyć.









W grze trzeba również rozwiązać wiele zagadek. Wspomnę tylko o pierwszej z nich — na początku gry można spotkać osobnika uwięzionego w sieci. Aby go uratować trzeba dostarczyć mu nóż. Niby nic trudnego, ale w tym celu należy udać się dosyć daleko na północ i tam, od osobnika ubranego w charakterystyczny, czerwony kolor, można nabyć odpowiedni sztylet. Potem już tylko wystarczy wrócić do uwięzionego nieszczęśnika...

Efektem tej "akcji ratowniczej" jest zdobycie pierwszego zaklęcia. Właśnie takie dodatkowe możliwości (używanie czarów, rozmawianie z ludźmi i zwierzętami (!), handlowanie, podnoszenie lub wyrzucanie przedmiotów, itp.) wyróżniają grę Beastlord. W innym wypadku byłaby taką samą "kopaniną" jak setki innych. Jednak elementy logiczne (zagadki do rozwiązania) oraz dodatkowa oprawa, typowa raczej dla gier typu Role—Playing, to podstawowe zalety tej gry.

Ciekawe jest też sterowanie — postacią poruszamy za pomocą joysticka, a działania dodatkowe wybieramy myszą z panelu kontrolnego.

Pewną wadą gry Beastlord jest to, że aby rozwiązać jakąś zagadkę trzeba się nieźle nachodzić. Zagadki są niekiedy dosyć skomplikowane i po popełnieniu błędu, np. po przypadkowym zabiciu postaci, która nie zdążyła nam przekazać niezbędnych do dalszej rozgrywki informacji, trzeba grę rozpocząć od nowa. Należy więc dość często korzystać z operacji dyskowych, tak na wszelki wypadek.

Jacek Ilczuk

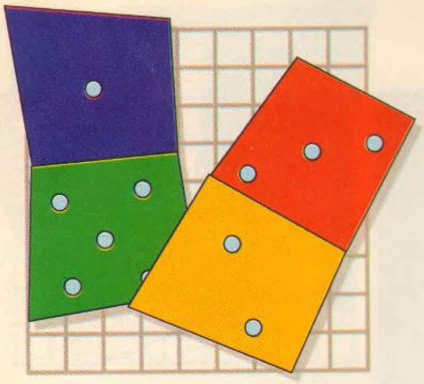
Panel kontrolny



A. Podniesienie przedmiotu — pokonani osobnicy pozostawiają niekiedy jakieś użyteczne w dalszej grze przedmioty.
B. Porzucenie przedmiotu — nie wszystko, co znajdziemy jest przydatne.
C. Wręczenie przedmiotu — gdy metody siłowe zawodzą, może lepiej spróbować przekupstwa?
D. Handel — wymiana jednego przedmiotu na drugi (w ten sposób można zdobyć nóż).
E. Zatrzymanie gry.
F. Przyspieszenie upływu czasu — nie polecam.
G. Niesione przedmioty.
H. Dane osobowe bohatera gry — zdrowie, siła i żywotność. Poziom żywotności można zwiększyć przez jedzenie i picie, pozostałe dwie wielkości zależą od liczby "zaliczonych" ciosów, od odpoczynku (czasu bez walki), a także od poziomu żywotności.
I. Rozmowa — słowo o epokowym znaczeniu to "help". Można uzyskać w ten sposób istotne informacje.
J. Jedzenie.
K. Wypowiedzenie zaklęcia — na początku nie posiadamy żadnych zaklęć, można je zdobyć podczas gry, rozwiązując kolejne zagadki.
L. Niszczenie przedmiotów — chwila odprężenia i rozrywki...
M. Użycie jakiegoś posiadanego przedmiotu.
N. Operacje dyskowe.

BEASTLORD
Grandslam 1993
Przygodowa
Amiga, Atari ST

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	65%
Pomysł	85%
Ogółem	70%



ZASADNICZO, KAŻDY CZŁOWIEK MA DWÓCH DZIADKÓW. CZASAMI JEDNAK MOŻE BYĆ ICH PIĘCIU, KIEDY GRA SIĘ SAMEMU W BRYDŻA... ABY UNIKNĄĆ TAKICH POGMATWANYCH SYTUACJI (DWÓCH RZECZYWISTYCH DZIADKÓW I TRZECH BRYDŻOWYCH) NALEŻY, W MIARĘ MOŻLIWOŚCI, ROZGRYWAĆ BRYDŻA W TOWARZYSTWIE. JEDNAK NIE ZAWSZE ZNAJDĄ SIĘ CHĘTNI DO GRY.

Dobrym partnerem będzie wtedy komputer. Opracowano wiele programów brydżowych i miałem przyjemność poznać kilka z nich, począwszy od skromnego brydża na... ZX Spectrum. Jednak Bridge Master firmy Capstone jest, przynajmniej pod względem estetycznym, najlepszą grą w brydża, z jaką się do tej pory spotkałem.

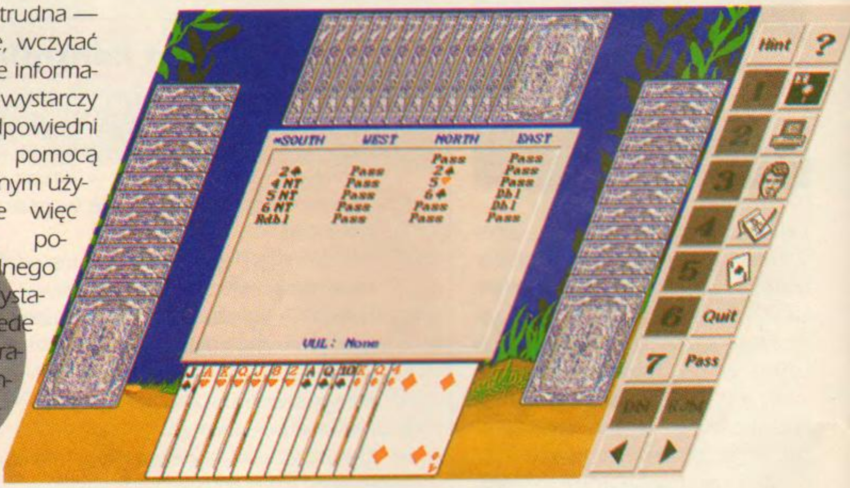
W dzisiejszych czasach można grać w brydża na dwa sposoby. Rozgrywka amatorska, to po prostu stary dobry rober, bez specjalnych konwencji i udziwnień. Można też bawić się w brydża ambitnego, maksymalnie ulepszanego pod kątem właściwej licytacji i rozgrywki. Nie mam ambicji zostać zawodnikiem i w kartach szukam tylko niewinnej rozrywki, a ten program znakomicie się do tego nadaje.

Bridge Master nie jest profesjonalnym (pod względem merytorycznym) programem brydżowym. Nie może taki być, ponieważ nie ma rzeczy, którą profesjonalny program musi zawierać — wbudowanego języka programowania do samodzielnego tworzenia konwencji w licytacji i rozgrywce. Nie da się bowiem spisać wszystkich używanych systemów, ciągle powstają nowe, inne zmieniają się, a w końcu — każda para gra inaczej. Jedynym wyjściem z tego zamieszania byłoby więc umożliwienie graczom kodowania własnych konwencji tak, aby komputer mógł się do nich stosować. Nie znam jednak programu, w którym taki patent by zastosowano. Bridge Master nie jest więc gorszy od innych.

Pod względem estetycznym program robi szokujące wrażenie. Dostępne są trzy tryby pracy: EGA, VGA i SVGA. Tryb VGA to rozdzielczość 640x480 w 16 kolorach, a SVGA to 256 kolorów przy tej samej rozdzielczości. Przez pewien czas używałem szybkiej karty Paradise i tryb SVGA nie działał na niej poprawnie — po zainstalowaniu skromnego Tridenta nie było już takich kłopotów.



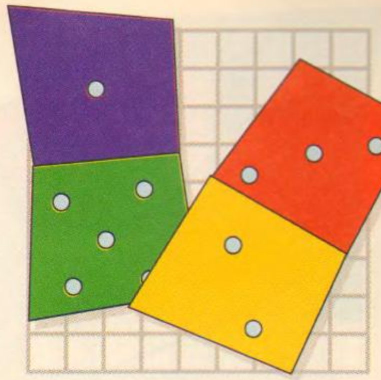
Zarówno stolik (czyli tło rozgrywki) jak i karty mogą być edytowane za pomocą specjalnego programu rysunkowego. Umożliwia to tworzenie własnych kompozycji, choć standardowe wyposażenie jest w tym względzie jak najbardziej zadowalające. Graficzne przedstawienie lic kart jest na wysokim poziomie. Pasek ikon po prawej stronie stołu jest ładnie i czytelnie wykonany, niektóre opcje konfiguracyjne są również ustawiane za pomocą ikon.



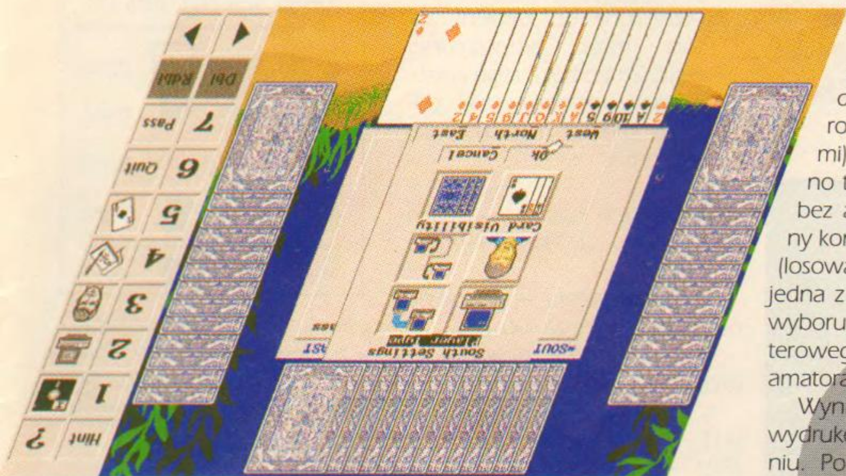
Obsługa gry nie jest trudna — aby rozpocząć rozdanie, wczytać grę, uzyskać dodatkowe informacje lub podpowiedź — wystarczy wybrać i nacisnąć odpowiedni ikoniczny przycisk za pomocą myszy. Gra przy wyłącznym użyciu klawiatury będzie więc utrudniona. Jednak powszechność profesjonalnego oprogramowania korzystającego z myszy, przede wszystkim Windows, sprawia, że większość potencjalnych komputerowych brydżystów nie będzie miała takich kłopotów. Jako minus zaliczyłbym fakt, że nie można odwołać decyzji po wciśnięciu klawisza i przemieszczeniu znad niego kursora myszki. W Windows w takim wypadku klawisz się podnosi, tutaj polecenie jest realizowane. Lepiej więc dłużej się namyślać niż np. nieopatrznie wyjść z dobrej gry.

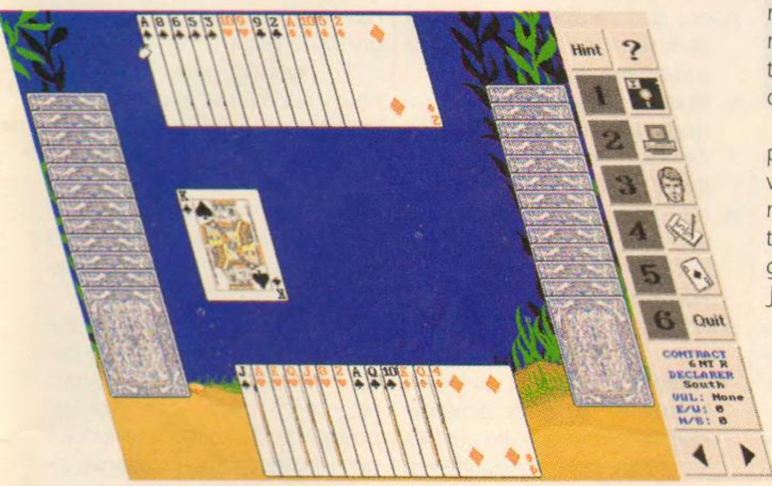
Na uwagę zasługuje znakomita muzyka. Możemy nawet wybierać jej rodzaj: muzyka klasyczna, rozrywkowa lub jazzowa. Szkoda tylko, że muzyki jest zaledwie kilka minut, po czym komputer odgrywa ją od nowa. Natomiast synteza mowy jest bardzo dobra, do wyboru są głosy kobiece i męskie, płeć można ustalić osobno dla każdego gracza.

Niezwykle ważną cechą gry jest możliwość prowadzenia rozgrywki z innymi osobami za pomocą komputera. Nasz przeciwnik lub partner może być podłączony przez modem, albo też kontaktować się z nami za pośrednictwem sieci komputerowej. Jeśli jesteśmy sami, zawsze możemy zagrać z komputerem. Ilość opcji merytorycznych, ustawianych dla każdego z symulowanych przez komputer graczy, jest jednak skromna. Licytacja może być agresywna, pasywna lub wyważona, a rozgrywka w stylu łowcy lew, namiętnego przebijacza albo gracza zrównoważonego.



KARTY NA STÓŁ





Bridge Master umożliwia nam korzystanie z konwencji:

- — Gerber lub Blackwood, jako pytanie o asy, odpowiedzi w wersji nieskróconej.
- — Mocne lub słabe otwacie 2—w—kolor.
- — Odzywki zaporowe, przy długich longerach, aby zamieszać przeciwnikom w ustalaniu dogodnych szczebli licytacyjnych.
- — Stayman, jako pytanie o starszą czwórkę po otwarciu 1 bez atu.
- — Kontra wywoławcza, forsująca i zapewniająca fity w nielicytowanych kolorach.
- — Jacoby's Transfer, 2 karo lub 2 kier zalicytowane po 1 bez atu są prośbą o zadeklarowanie, odpowiednio — kierów lub pików jako koloru gry (aby deklarował i rozgrywał otwierający, a nie odpowiadający).

Poza tym, możemy ustalić typ gry — rober, duplikat (4, 6, 8, 10, 12 rozdań) oraz mecz (parami). Można wybierać zarówno typ rozdania (np. losowe, bez atu, szlemowe, na podany kontrakt) jak i najlepsze karty (losowa ręka, jeden z graczy, jedna z par). Oczywiście, jest do wyboru kilka poziomów komputerowego przeciwnika — od amatora do profesjonalisty.

Wynik gry można zapisać lub wydrukować po każdym rozdaniu. Po szczególnie dobrej rozgrywce komputer chwali nas mówiąc "well done", a kiedy mówi "well done, congratulations" oznacza to, że wygraliśmy całego robra.

Można grać za dziadka lub pozwolić komputerowi na rozgrywanie jego ręki. My w tym czasie możemy sobie przyrządzić herbatę. Pewną wadą w czasie rozgrywki ręcznej jest to, że nawet jeśli zostaje w rozgrywanym kolorze singiel — trzeba osobiście go dorzucać (Grand Slam Bridge robi to za nas). Poza tym, komputer dorzuca karty tak, jak to się w dobrym towarzystwie (albo w turnieju) robić powinno — powoli, w równomiernym tempie wytrawnego pokerzysty. Czasem zdarza mu się chwila niekontrolowanego namysłu i wtedy trzeba poczekać dłużej. Jeśli jednak chcemy szybko zgrywać karty, na przykład spiesząc się gdzieś, takie spokojne dorzucanie może być bardzo denerwujące.

Komputer bardzo lubi pasować po zalicytowaniu niewielkich kontraktów. Czasem pasuje nam potulnie w sytuacji, gdy chcielibyśmy coś jeszcze dodać od siebie. Niestety, w Bridge Master nie ma opcji (znanej z codziennej praktyki) pozwalającej na zapisanie małej gry typu 1—w—coś—tam (jeśli nie kończy ona partii lub robra) bez rozgrywania, ale także bez nadróbek. Rozgrywanie kilku takich małych partii, jedna po drugiej, może być nużące.

Ogólnie, muszę jednak przyznać, że do amatorskich rozgrywek, a nawet do pewnego rodzaju zmagań sportowych (na przykład z wykorzystaniem skali IMP) — program Bridge Master znakomicie się nadaje, oferując przy tym bardzo ładną i estetyczną grafikę oraz dobrą oprawę muzyczno—głosową. Szkoda, że nie możemy programować w nim własnych konwencji, powinno być to dostępne, skoro możemy projektować własne typy kart. Jeśli jednak nie będziemy graczami zbyt wymagającymi i wyrafinowanymi, Bridge Master pomoże nam, dzień po dniu, cieszyć się możliwością pogrania w najpiękniejszą grę karcianą.

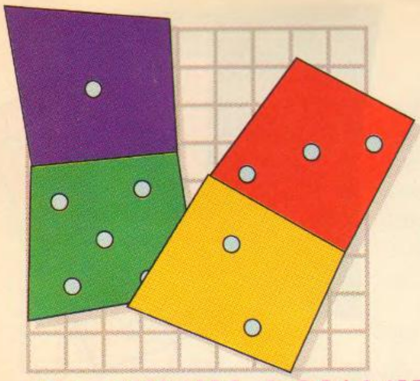
Jest jeszcze jedna (ekonomiczna) zaleta tego programu. Chociaż używamy tej samej talii kart, nie zużywa się ona i nie wymaga okresowego odwiedzania warszawskiego sklepu Piatnika przy ulicy Senatorskiej...

Maciej Warzecha

BRIDGE MASTER

Capstone Software 1993
Logiczna
IBM PC

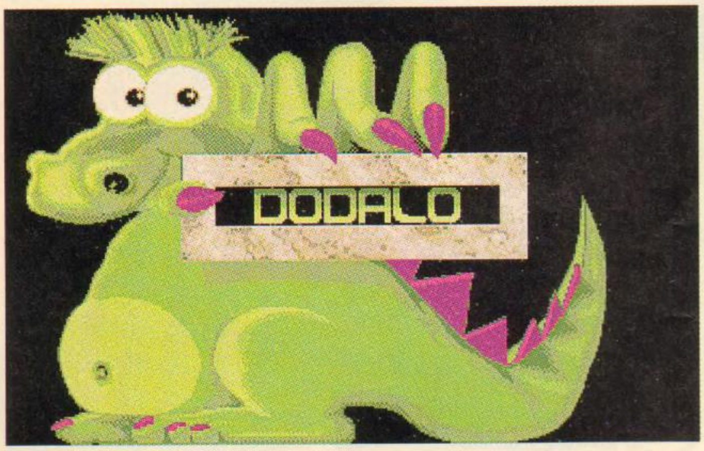
Grafika	95%
Dźwięk	95%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	90%



STONE AGE



OD CHWILI POJAWIENIA SIĘ FILMU "PARK JURAJSKI" DAJE SIĘ ZAUWAŻYĆ ZNACZNĄ "EKSPANSJĘ" DINOZAURÓW (FAKT, ŻE WYMARŁY DOSYĆ DAWNO, JAKOŚ IM NIE PRZESZKADZA). NIC WIĘC W TYM DZIWNEGO, ŻE TWÓRCY GIER KOMPUTEROWYCH TAKŻE POSTANOWILI "USZCZKNĄĆ CO NIECO" Z TEJ FALI POPULARNOŚCI...



Jest już i będzie coraz więcej gier, których scenariusze opierają się na fabule filmu Spielberga czy książki Michaela Crichtona. Powstają też gry, których głównym bohaterem jest ktoś z licznej rodziny dinozaurów. Właśnie do tego rodzaju należy Stone Age. Jest to gra logiczno—zręcznościowa, sterowana joystickiem lub z klawiatury.

Ekran główny zawiera panel kontrolny i właściwą planszę gry.

Panel kontrolny jest prosty, od lewej:

— czas, jaki pozostaje do ukończenia poziomu,
— wynik,
— liczba kluczy zielonych i czerwonych.

Na planszy, poza dwoma podstawowymi typami nieruchomych pól — pustym, po którym można się przemieszczać oraz zabudowanym, na które wejść nie można — znajdują się także inne pola i ruchome kamienie:

1. Wyjście lub wejście — wejście jest tylko jedno, wyjść może być wiele.
2. Kamień ze strzałką skierowaną w jednym kierunku — może przemieszczać się tylko w jedną stronę.
3. Dwustronna strzałka — kamień może przesuwać się w lewo lub prawo albo w górę lub dół.
4. Czterostronna strzałka — kamień może poruszać się we wszystkich kierunkach.
5. Kursor przemieszczania kamieni — główny bohater nie jest uzależniony od kamieni, na które może bezpośrednio wejść. Za pomocą tego kursora może przemieszczać dowolny kamień znajdujący się na planszy.

Aktywizacja kursora — [Space Bar], [Insert], [Clr Home] lub Fire w joysticku.

Wybór kamienia — ponowne naciśnięcie klawisza lub Fire.

Inne klawisze używane w grze:

[F1] — restart poziomu.
[Esc] — przerwanie gry, wyzerowanie wyniku.
[Space Bar] - rozpoczęcie gry od poziomu, na jakim została przerwana.

6. Klucz — występują dwa rodzaje, zielony i czerwony.
7. Zamek — otwierany kluczem (także w dwóch kolorach).
8. Klepsydra — dodatek czasowy.

Ponadto do nieruchomych pól należą:

— "teleporter" (pole z zielonym kołem) — nie może zmieniać miejsca położenia, ale przenosi na inne pole z teleporterem (występuje niezbyt często),
— "rumowisko" (kamień pokryty siatką pęknięć) — można na nim stać, jednak po zejściu rozpada się.

STONE AGE	
Stonehenge Soft Art 1993	
Logiczno-zręcznościowa	
Amiga, Atari ST, IBM PC	
Grafika	70%
Dźwięk	95%
Grywalność	90%
Pomysł	75%
Ogółem	85%

Aby ukończyć dany poziom, należy doprowadzić bohatera gry do wyjścia.

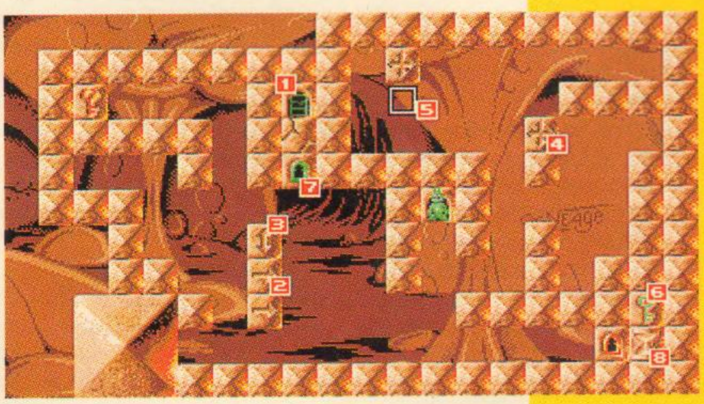
Po przejściu poziomu doliczane są dodatkowe punkty (w zależności od wielkości zaoszczędzonego czasu). Za każde 6000 pkt otrzymuje się dodatkowe życie (świece — na początku gry 5 sztuk). Można też dostać kod umożliwiający dostęp do następnego poziomu.

W Stone Age nie ma rewelacyjnej grafiki, choć animacja postaci bohatera jest udana. Pomysł nie jest też nowy... Cały urok gry polega na doskonale zrealizowanych poziomach — zadania, jakie czekają na wyższych etapach gry, są bardzo interesujące, a ich rozwiązania dowcipne.

Także muzyka stanowi atut gry — odtwarzanych jest 8 muzyczek, które można grupować w różnej kolejności. Jakość muzyki bardzo dobra, a w przypadku Falcona (na słuchawkach) wręcz doskonała.

Stone Age na Atari ST wymaga minimum 1,5 MB pamięci RAM, na Falconie 030 działa bez ograniczeń.

Jacek Ilczuk



tete

TIPS & TRICKS

Nasze kolejne spotkanie na łamach wkładki "tete" rozpoczynamy od przedstawienia uwag do gry Frontier. Natomiast wielbiciele Hired Guns otrzymują obiecaną drugą, a zarazem ostatnią część pełnego rozwiązania tej arcytrudnej gry. Również dla miłośników pełnego grozy Wax Works jest prawdziwa gratka — dokładne (z mapkami!) rozwiązanie całej gry!

Wiosenny nastrój wyraźnie wpłynął na wygląd majowej wkładki "tete". Nie ma w niej pojedynczych TIP-ów! Czyżby Imć Mutatorowi odbiła wiosenna palma? Oczywiście, nadesłaliście dużo wyszperanych sztuczek. Niestety, sporo z nich to pozycje powtarzające się, przedstawiane już w poprzednich wydaniach "tete". Ale w następnym numerze rozwiążemy worek z drobnymi Tipami.

W bieżącym wydaniu wkładki nikt nie otrzymuje Nagrody Głównej, natomiast za aktywny udział w jej tworzeniu zostaną uhonorowani, stosownie do zasług: Dariusz Berdysz z Wrocławia, Roman Osiński z Gdyni, Przemysław Ścierski z Katowic oraz Szymon Grabowski z Gdyni. Przypominam, że zwycięzca nieustającego konkursu na najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca otrzyma Główną Nagrodę "tete" — 3 mln złotych! Wystarczy DOBRZE poszperać i plon swoich poszukiwań przesłać na adres redakcji Gamblera, z dopiskiem "tete" na kopercie. Wyjątkowo, w tym wydaniu "tete" odchodzimy od tradycyjnej zabawy w zgadywankę, który z przedstawionych tipów jest fałszywy? W zamian proponujemy udział w mini— konkursie graficznym (autorstwa Przemka Ścierskiego): z jakich gier pochodzą przedstawione obok postacie? Rozwiązanie konkursu — tytuły tych gier można nadsyłać na adres redakcji, z dopiskiem "Konkurs TeTe". Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy gry z polską instrukcją obsługi.

W numerze 3/94 Gamblera fałszywką była gra Lucky Star. Prawidłową odpowiedź nadesłało 48 osób! Fajne gry wylosowali: Janusz Kazimierczak z Siedlec, Łukasz Kokoszka z Brzeska i Karol Wojciechowski z Radomia. Gratulujemy!

Imć Mutator



INDEKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

KMF FRONTIER CLUB

Witajcie niewierni ludkowie! Z całą zjadliwą przyjemnością mam zaszczyt przedstawić wam pierwsze zebranie Klubu Maniaków Frontiera. Obsypaliście nas tonami listów. Już połowę z nich z pomocą znajomego grafologa udało nam się odczytać, więc nie ględząc zbyt długo zacytuję pierwszy z lewej, zawierający porady doświadczonego w bojach.

* * *

"Jeżeli chce się wylądować bezpiecznie z nielegalnym ładunkiem, należy trzykrotnie poprosić o zgodę na lądowanie. Za trzecim razem baza wyznaczy nam inny dok do ładowania, w którym nie będzie policji".

Commander GM, Łomża, Regan's Depot.

* * *

"Po kolejnych nieprzespanych nocach przy Frontierze doszedłem do następujących wniosków:

Jeżeli z tablicy ogłoszeń znikną napisy, wystarczy poczekać dzień. To samo tyczy się załogi, jeżeli nie ma jej tyle, ile potrzeba — wystarczy trochę poczekać.

Jeżeli podczas wylotu statku ze stacji na planecie zniknie mu ALT, to zawsze się rozbije. W takim wypadku błyskawicznie dziób do góry i równocześnie [Enter] (tzw. blokowanie się statku).

Kategorycznie nie zgadzam się ze stosunkiem Imć Traktora do rakiet. Służą one nie tylko do zestrzeliwania wroga. Są niezastąpione, gdy po wyjściu z nadprzestrzeni ścigany przez nas statek wcale nie ma ochoty walczyć i wyraźnie się oddala. Wystrzelona w jego stronę rakieta prawie zawsze zmienia jego stosunek do nas. Drugą zaletą rakiet jest to, iż przy odpowiednim sterowaniu (manual + autopilot) atakowany statek stanie się łatwym celem, gdy z odległości np. 0,01 km wypalimy mu rakietkę. Żaden ECM nie pomoże, ale możemy oberwać odłamkami.

Nigdy nie przesyłaj wiadomości 'poddaj się lub giń' do statku, który właśnie wylatuje z bazy — dupek może się wystraszyć i wrócić do bazy, a my zabulimy 10 000 za piractwo."

Commander El Walek (+ Commander PP), Bytom, Formalhaut.

* * *

"Robacze dziury — z tego co napisaliście mają one działać tylko na 655,75 (a nie 35) l.ś. Otóż takie dziury istnieją na wszystkich odległościach, będących wielkokrotnością 655,75. Dzięki temu doleciałem do drugiej galaktyki i to też jest droga mleczna.

Odznaczenia — ostatnio skorzystałem z federalnej oferty zabójstwa prezydenta Imperium (Ziemia, Sydney). Po wykonaniu misji (tylko jedno zabójstwo) otrzymałem tytuł Lt. Commandera (to chyba według waszej tabeli ze 4000 punktów)."

Commander Unknown

[reszta listu się spaliła podczas redakcyjnej libacji — przepraszamy].

* * *

"Dzięki samozaparciu i medytacjom udało mi się odkryć nowy (chyba) szybki, miły i przyjemny sposób walki. Niestety, jak to dzisiaj bywa, ma on wysokie wymagania sprzętowe (od Lion Transport wzwyż). A więc: musimy mieć statek z obrotową wieżyczką (lub dwoma — jeszcze lepiej), do których montujemy najlepiej 30 MW Mining Laser lub jakiś inny impulsowy o dużej mocy. Teraz, gdy tylko jakiś leszczu wpadnie na ostatni w swoim życiu pomysł i nas zaatakuje, czuwamy spokojnie (no, może nie tak do końca), aż zbliży się na odległość poniżej 2,5 km. Wtedy 'zatrzymujemy czas', przesiadamy się do wieżyczki, namierzamy gościa i BUM! Mamy tylko jedną szansę, lecz strzał tej mocy z takiej odległości rozkłada praktycznie każdego na chmurę cząstek elementarnych, ewentualnie złomu. Warto mieć tarczę (o mocy przynajmniej 5), ponieważ czasem gość nie wyrobi na zakręcie i przyrąbie (z połyskiem JOJOBY) w nasz statek. Przydatny też jest system ECM (najlepiej wersja Naval), ponieważ czasem jakiś skazaniec przed śmiercią wystrzeli rakietę, a ciężkim statkiem trudno przed nią uciec.

Chciałbym jeszcze powiedzieć, że podczas walki zamiast wyganiać się za statkiem, aby go złapać, można zatrzymać czas (Stardreamer...), przełączyć na widok zewnętrzny, włączyć napisy [F10] i 'kręcić się' dookoła statku (klawiszami kursora). Gdy zobaczymy 'inicjały' wrogiego debila, mlaskamy myszą na lewo od nich i jest git."

Commander Anal Intruder, Łódź, Merlin.

PYTANIA DO TRAKTORA

"Skąd mam wiedzieć, która planeta ma stację orbitalną, tak jak w Formalhaut stację ma Conversion?"

Na mapie przedstawiającej dane o systemie, stacje orbitalne widoczne są jako małe zielone kółka z plusem w środku. Dotyczy to TYLKO stacji orbitalnych, a nie tych na planetach. Ogólnie można powiedzieć, że na systemy z populacją poniżej 10 000 nie ma się po co pchać — zwykle nie ma tam żadnej stacji orbitalnej ani planetarnej.

PYTANIA DO (WY)GRANIA

Pomóżcie braciom soczystym w ich trudnych chwilach!

1. "Od jakiej rangi zaczynają się pojawiać jakieś ciekawe misje, a nie tylko 'deliver jakieś śmieci'...? Jestem obecnie 'Competent' i jedyne, co się zmieniło to tajność niektórych przesyłek."

Commander KG, Leszno, Mars.

2. "O co chodzi z zaginionymi? Jak ich szukać? Gdzie ich szukać — w miejscach ostatniego ich pobytu czy w systemach sąsiednich?"

Commander GM, Łomża, Regan's Depot.

3. "Czy na Panther Clipper można jakoś zamontować Fuel Scoop i Cargo Scoop Conversion?"

Commander Anal Intruder, Łódź, Merlin.

TYCH KLIENTÓW NIE OBSŁUGUJEMY

Chętnie korespondowałby z innymi Commanderami:
Commander Artur WILKOS
ul. Jadźwingów 5/7 m. 70
02-692 Warszawa
Saturn

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE LISTÓW

do Klubu Maniaków Frontiera na adres redakcji, z dopiskiem "FRONTIER".

Znikając w nadprzestrzeni

Imć Traktor II Jr.

Hired Guns — cz.2 (Amiga)

Witajcie! Mamy nadzieję, że dzięki sekretnym instrukcjom z poprzedniego wydania wkładki "tete" (Gambler 04/94), zapuściliście się już głęboko w ciemne obszary planety Graveyard. Zanim jednak przeniesiemy się w mroczne korytarze, wypełnione ścierwem zabitych potworów, oto obiecany spis niezwykle przydatnych pudełeczek (Psionic Amp), które można znaleźć na tych poziomach...

Devastate — tworzy obłok plazmy wokół użytkownika.
Shock Blast — generuje destruktywną energię.
Sonic Blast — jw. ale słabsze w działaniu.
Titanium Str i Granite Str — zwiększają metabolizm oraz siły życiowe na 4 minuty.
Watertight — chroni przedmioty przed działaniem wody.
Feather — obniża ciężar niesionych przedmiotów.
Bridge — generuje w powietrzu stabilną platformę.
Wall — tworzy przed użytkownikiem pole siłowe.
Wanish Wall — wytwarza pole siłowe za użytkownikiem.
Heal — regeneruje siły (jak apteczka).
Quench — tworzy pod wodą żywność.

Na wstępie przypominamy o minach — aby je uaktywnić, trzeba "wziąć minę do ręki" i niby strzelić na ekranie głównym. Spowoduje to odbezpieczenie zabawki. Teraz taką minę należy położyć (przy pomocy jednej z ikonek z ekranu przedstawiającego inwentarz).

Tak, to chyba już wszystko... Brygada CCLKR (Cim, Cim Lite, Kiurcher, Rorian) — DO DZIEŁA!

FUSION REACTOR

RORIAN — spenetruj baseny z wodą, znajdziesz tam Psionic Amp Shield. Na południu ([S]) jest budynek. Przy jego wschodniej ([E]) ścianie znajdziesz dwie skrzynie, po odsunięciu których ukaże się Psionic Amp Fireshield.

KIURCHER — wejdź do budynku, znajdziesz się w pomieszczeniu z czterema drzwiami (nie licząc wejściowych!). Jest tutaj żywność oraz Droid Repair Kit. Idź do wschodniego ([E]) krańca pomieszczenia i otwórz drzwi na północ ([N]). Zastrzel latającego robota (Gravbot) i spenetruj pomieszczenie — odnajdziesz broń i amunicję. Drzwi na [S], podobnie jak drzwi po zachodniej stronie tego pomieszczenia, prowadzą do komnaty z windami. Jedne z drzwi w tym pokoju są na razie zamknięte.

Poprowadź grupę do pomieszczeń z windami, a następnie wykorzystaj je, aby dostać się na następny poziom. Gdy już to zrobisz, wyjdź z pomieszczenia, do którego trafiłeś i poprzez korytarzyk wejdź na duży taras. Tutaj musisz rozdzielić grupę na dwie części. Ludzie idą na zachód ([W]), a roboty — na wschód ([E]).

Za najbliższym zakrętem pozbieraj walające tu i ówdzie Droid Repair Kit. Mimo widocznych drogowskazów, prowadzących do samego wyjścia, nie ciesz się zbytnio — przed Tobą najgorsze. Musisz sforsować skrzynie i wykończyć znajdujące się za nimi roboty.

Najlepiej jest zastosować następującą metodę. Jedna z postaci staje przodem do skrzyni, druga bokiem do przeszkody. Ta pierwsza ciągnie skrzynie do siebie tak, że przed drugą postacią tworzy się przejście. Teraz należy poczekać, aż w tym przejściu ukaże się przeciwnik. Po zabiciu pierwszego drania może się zdarzyć, że za skrzyniami czatuje jeszcze jeden. W takim wypadku należy wejść w to przejście bokiem (nie przodem), aby od razu można było zobaczyć wroga przed sobą.

Takim sposobem pokonamy każdą przeszkodę tego rodzaju. Radzimy, aby po każdej udanej akcji zapisywać stan gry: w Amidze z minimum 2 MB pamięci RAM, można to zrobić za pomocą kombinacji klawiszy [Ctrl+S] i [F1], korzystając z RAM—dysku.

Przy końcu każdej z odnóg tego tarasu są pomieszczenia z windami (uwaga, mogą się tam czaić Gravboty) oraz drzwi, za którymi znajdziecie apteczkę (strona ludzka) albo kartę—klucz (strona robotów), otwierającą drzwi na pierwszym poziomie.

Po zjechaniu windami, na nowym poziomie zastaniecie podobną sytuację, co na poprzednim, z jedną małą różnicą. Za skrzyniami będą się czaić znacznie bardziej niebezpieczne roboty. Jest to swoista krzyżówka ED 209 (Robocop) z Walkerem (Empire Strikes Back). Stosujemy taką samą taktykę, co na poprzednim poziomie, ale używać należy raczej broni ciężkiej lub laserowej. Po każdym starciu koniecznie zregenerować siły! Również tutaj przy końcu każdej odnogi tarasu są drzwi.

CIM LITE — przejdź przez drzwi i sprawdź, czy nie ma w środku jeszcze jednego robota. Znajdziesz zamknięte drzwi wychodzące na zachód ([W]) i wschód ([E]), a na środku — korytarz biegnący na północ ([N]). Zrób jeden krok na [N] ale tyłem, ustaw przed sobą jeden Auto Sentry Multi-D tak, aby miał w polu ostrzału cały korytarz (pamiętaj o sobie — Sentry reaguje na KAŻDE źródło ciepła).

Idź na [N] i zejdź po schodach. W tym momencie otworzą się zamknięte drzwi i wypadnie z nich cała masa Gravbotów. Sentry Gun z łatwością spenetruje ich brzuchy i wyścieli martwymi stworami cały korytarz. Wróć do Sentry i rozwal go granatem (ale wdzięczność?!). Po dwóch stronach korytarza znajdziesz małe "co nieco": amunicja, prowiant, itp.

Zawróć i podejdź do schodów. Idź dalej na [N], wejdź po schodach i zabij spotkane tam Gravboty (z dystansu). Na [E] znajdziesz małe pomieszczenie, skąd będziesz mógł zabrać pierwszy z czterech Core Ring. Na [W] będą drzwi prowadzące do wyjścia. Znajdziesz też amunicję oraz broń. Droga do wyjścia jest już otwarta.

URBAN DEVELOPMENT

CIM — obróć się na [W] i czekaj aż pojawi się dwóch "astronautów", zabij ich z Participle Beam Rifle.

RORIAN — idź na [W]. Na [N] znajdziesz dwoje drzwi, tuż obok siebie, prowadzących do olbrzymiego pomieszczenia. W jego zachodniej części znajdziesz granaty oraz zamknięte drzwi. Oczywiście, za każdym zakrętem możesz spodziewać się "astronautów", strzelaj do nich jak tylko pojawią się w polu rażenia.

We wschodniej części budynku znajdziesz schody, wejdź nimi na górę i rozpraw się z kolejną grupą

"astronautów". W ostatnim pomieszczeniu na [E] znajdziesz amunicję i dwie karty—klucze. Wróć z nimi do zamkniętych drzwi. W środku pomieszczenia czeka na Ciebie amunicja, strzykawki oraz Psionic Amp Cure Poison. Teraz wróć do reszty grupy.

KIURCHER — idź do tego samego pomieszczenia, weź to co potrzebne, a następnie po wyjściu z tego budynku udaj się na [S]. Na [E] znajdziesz bramę. Użyj strzykawki dożylnie — szczepionka przeciwko jadowitym ukąszeniam. Pozabijaj mutanty.

W południowej części budynku znajdziesz windę. Z góry, po zabiciu mutantów, zabierz kartę—klucz i wyjdź z budynku. Następnie udaj się na [W], znajdziesz tam dwoje drzwi. Jedne prowadzą do jadalni, gdzie znajdziesz żywność i Droid Repair Kit. Drugie drzwi wymagają karty—klucza. W środku pomieszczenia wejdź do windy i zjedź na dół. Na [S] są schody, a na [E] — korytarz prowadzący do labiryntu. Poprowadź tam całą grupę i rozmieść ich w pobliżu windy.

CIM LITE — spenetruj labirynt zabijając mutanty. Znajdziesz cztery karty—klucze oraz schody prowadzące na niższy poziom labiryntu. Wróć do reszty grupy.

CIM — spenetruj dolną część labiryntu i zabierz stamtąd następne cztery karty—klucze. Wróć do windy. Zaopatrz się w granaty i wejdź schodami na górę. Będzie tam sześć teleportów, po użyciu każdego z nich znajdziesz się na czymś w rodzaju postumentu, w olbrzymim pomieszczeniu. Poniżej biega cała masa mutantów (wykończ je granatami).

Każdy z teleportów prowadzi na inny postument, więc powysyłaj pozostałe postacie, by mogły wspomóc CIM-a w trudnym wojennym rzemiośle. Po uporaniu się z mutantami, należy zeskoczyć na dół i dokonać rekonesansu terenu, aby sprawdzić czy wszyscy wrogowie są już załatwieni na dobre. Na dole znajdziesz drzwi do wyjścia oraz, na ścianie obok, rząd czterech innych drzwi. Używając kluczy znalezionych w labiryncie pootwieraj te drzwi, a następnie uporaj się ze znajdującymi się wewnątrz mutantami i "astronautami". W środku znajdziesz: kartę—klucz do drzwi wyjściowych, Psionic Amp Titanium Str, Psionic Amp Fry, broń Imperial Auto oraz amunicję. Po zabraniu tego co potrzebne, można iść do wyjścia.

TEMPLE

Ukończenie tego etapu wymaga działania grupowego ze względu na wielkość obszaru, który trzeba przeszukać. Dlatego też nie będziemy rozpisywać akcji dokładnie na poszczególne postacie, ale przedstawimy ogólną kolejność postępowania.

Lądujemy tutaj rozdzieleni na dwie grupy: **RORIAN** i **KIURCHER** w jednym pomieszczeniu, a roboty w drugim. W każdym pomieszczeniu są dwie karty—klucze, dla każdego po jednym. Każda postać niech wyjdzie stamtąd innymi drzwiami, np. **RORIAN** na [N], **KIURCHER** na [S]. Bohaterowie znajdą się w korytarzu z windą (a na niej kokon).

W ŻADNYM WYPADKU NIE STRZELAĆ — na tym poziomie obowiązuje zakaz używania broni! (ha ha ha!) Użyjcie poszczególnych wind. Na dole znajdziecie się w czymś w rodzaju klatki z drzwi. Zorientujcie się w położeniu za pomocą Psionic Amp Farsight, następnie wyjdźcie przez wybrane drzwi, korzystając z posiadanych kart—kluczy. Teraz szukajcie na ścianach tabliczek z napisem STAIRS (schody), przy okazji zabijając kręcące się tam mutanty. Pomieszczenie to posiada w każdym rogu schody, więc rozprowadźcie postacie tak, aby każda znalazła się przy jednych z nich. Teraz wejdźcie schodami na górę i spenetrujcie ten poziom całą grupą.

Po każdej stronie (cały czas jesteśmy rozdzieleni na dwie grupy) znajdziecie korytarze z windami oraz schody prowadzące do góry. Przy tych schodach są pomieszczenia z amunicją, którą można zabrać po zabiciu mnichów (mogą nas otruć). Po wejściu schodami na górę, znajdziecie się na ścieżce obiegającej szczyt budynku. Na ścianie będzie namalowany znak zapytania, a dalej następne schody. Jedna z postaci niech wejdzie po tych schodach i po zabiciu mutantów odnajdzie dwa przyciski, a następnie je uaktywni. Teraz można już iść tam, gdzie był znak zapytania. Otworzyło się przejście do pomieszczeń, w kórych są dwa Psionic Amp Cure Poison, Laser Cannon oraz Imperial Auto.

Wróćcie na niższy poziom i idźcie do korytarzy z windami. Zjedźcie niżej. Znajdziecie się w bardzo skomplikowanym pomieszczeniu, składającym się z dwóch poziomów, na niższy z nich prowadzą schody. Na niższym poziomie kręcą się mnisi. Przerwijcie ich ponure medytacje kilkoma eksplozjami granatów. Trochę gorzej będzie z mnichami, którzy są na tym samym poziomie co Wy. Tych najlepiej szybko rąbnąć z granatnika. Przeszukując ten obszar znajdziecie platformy oraz przyciski je przywołujące, oprócz tego czekają tutaj: amunicja, apteczki, Droid Repair Kit i Psionic Amp Cure Poison. Na niższym poziomie również będzie amunicja do uzupełnienia.

Jeśli jesteście już gotowi — użyjcie platform, które zawiozą Was na niższy poziom. Po wyjściu z pomieszczenia, w którym wylądowaliście będzie korytarz, a w nim drzwi prowadzące do kilku następnych pomieszczeń. W pierwszym pomieszczeniu na [N] należy zabić kilku mnichów, następnie odnaleźć schody. Wejdźcie nimi na górę, zabierzcie kartę—klucz i wróćcie na dół. W pomieszczeniu tym są też dwa korytarzyki prowadzące na [N] i [S], na końcu których są windy.

CIM — zostaw sprzęt wrażliwy na wodę, weź kartę—klucz oraz kilka zestawów Droid Repair Kit. Zjedź windą na dół. Znajdziesz się w olbrzymim labiryncie zalanym wodą. W jego północno-wschodniej części znajdują się schody, ale aby do nich dotrzeć trzeba zabić całą masę mutantów.

Zejdź na dół. W zalanym pomieszczeniu znajdziesz drzwi oznaczone jako EXIT ENABLE. Otworzą się po użyciu karty—klucza. Za drzwiami jest przycisk, który należy uruchomić. W pomieszczeniu tym również jest winda. Skorzystaj z jej usług. Zawiezie Cię ona do pomieszczenia z czterema skrzyniami (nie ruszać ich, na razie). Po wyjściu z niego na [S] znajdziesz magazyn z prowiantem i minami, a na [N] — przycisk, po użyciu którego otworzy się ukryte przejście do korytarza, gdzie jest reszta grupy (miło, nie?). Nie zapomnij zabrać pozostawionego sprzętu.

Drzwi na środku korytarza prowadzą (po zabiciu mnichów) do magazynu rakiet dla Rocket Launcher. Za ostatnimi drzwiami na [S] też czeka Was rozprawa z mnichami. Znajdziecie tutaj kompleks korytarzy i schodów, które zaprowadzą Was do wyjścia.

Wracając do pomieszczenia ze skrzyniami — informujemy, że można za nimi znaleźć Rocket

Launcher, ale oprócz tego całą masę rozwścieczonych mnichów — po prostu koszmar. Chyba już należy opuścić ten obszar.

AMUNITION DEPOT

CIM LITE — na [W] jest wejście do bunkra. Wejdź tam, po drodze miniesz drzwi wyjściowe, rzecz jasna — zamknięte. Na końcu korytarza wejdź w drzwi na [N]. Znajdziesz się w pomieszczeniu z kupą skrzyń, służących do zawalenia otworu w podłodze. Dwie dodatkowe skrzynie są na windach, które zjadą, gdy się do nich zbliżysz. Na dwóch pozostałych windach stoją strażnicy, cofnij się więc i zastrzel ich.

Po zawaleniu otworu znajdziesz się w pomieszczeniu, w przeciwległych krańcach którego są windy przywoływane przyciskiem. Windami zjadą następni strażnicy. Rozpraw się z nimi.

Na [E], za windą znajdziesz znajomy znak na ścianie. Tutaj ruchomy blok należy ciągnąć, aby pojawiło się przejście, a wtedy któryś z pozostałych członków drużyny będzie mógł spenetrować wnętrze ukrytego magazynu. Można tam znaleźć Participle Beam Rifle, strzykawkę z surowicą, a także miny i apteczkę.

RORIAN — idź do końca korytarza, ale wejdź w drzwi na [S]. Znajdziesz tam na ścianie ostrzeżenie, że za drzwiami na [W] jest zaminowane pomieszczenie. Użyj Psionic Amp Fireshield, otwórz drzwi i wrzuć tam granat. Po potężnej eksplozji możesz wejść do środka. Będą tam drzwiczki, za którymi jest apteczka. Na końcu tego pomieszczenia znajdują się schody prowadzące do windy.

Poprowadźcie całą drużynę do windy, a następnie przetransportujcie ją na górę. Znajdziecie się w pomieszczeniu z dwoma platformami, a w jednym z narożników — zamknięte drzwi.

RORIAN — zostaw część sprzętu. Użyj Psionic Amp Fireshield oraz Psionic Amp Titanium Str i zjedź platformą w sam środek piekła. Ze wszystkich stron zza pola siłowego będą do Ciebie strzelać Gravboty. Weź leżącą niedaleko platformy kartę—klucz i biegnij szybko do drzwi. Zaraz po ich otwarciu wejdź do środka i strzelaj w pełnym biegu, aż ubijesz wszystkie Gravboty.

Na jednej ze ścian znajdziesz przycisk. Po jego użyciu otworzy się ukryte przejście do komórki, gdzie czeka Rocket Launcher i karta—klucz. Wśród zabitych Gravbotów poszukaj Psionic Amp Wanish Wall.

Wróć na górę i zabierz pozostawiony ekwipunek.

CIM LITE — idź do zamkniętych drzwi i otwórz je. Zanim wejdziesz do środka, wrzuć tam kilka granatów i przygotuj sobie laser. Po wejściu oczyść teren ze strażników. Znajdziesz tam schody prowadzące do magazynu amunicji. Aby zlikwidować pole siłowe zagradzające dalszą drogę — użyj Psionic Amp Wanish Wall. W magazynie ujrzysz różnego rodzaju amunicję oraz kartę—klucz do drzwi wyjściowych. Zaopatrz się w to, co będzie najważniejsze w dalszej drodze. Radzimy jednak zabrać ładunki do Distruptor Cannon, chociaż jeszcze nie macie tej broni.

Można już iść do wyjścia.

SATELITE UPLINK TOWER

Na początku lądujemy przy zamkniętych drzwiach. Poprowadź drużynę na [N] i rozdziel ją na dwie grupy. Pierwszy duet to **RORIAN** i **CIM LITE**, drugi — **KIURCHER** i **CIM**.

Pierwsza grupa niech spenetruje obszar za drzwiami na prawo. Tam za skrzyniami znajdują się dwa ED 209, które należy usunąć. Znajdziecie tutaj również drzwi, za którymi będą karty—klucze, broń oraz Psionic Amp Part Waves, który należy zabrać. W ostatnim pomieszczeniu znajdziecie kartę—klucz. Ale, aby ją zdobyć, należy przed wejściem do środka izby użyć Psionic Amp Fireshield, następnie skorzystać z platform, aby zniszczyć Sentry i dopiero teraz zabrać kartę—klucz. Możecie już wracać do zamkniętych drzwi.

Druga grupa wyrusza na oczyszczenie terenu za drzwiami na lewo, a tam należy zlikwidować znajdujące się za skrzyniami Sentry. Najlepiej nie posuwać się do przodu po przewróceniu skrzyń, ale od razu ostro strzelać, gdyż w tym miejscu jesteśmy poza zasięgiem rażenia ich broni. Również tutaj zbadajcie pomieszczenia za drzwiami. Są tam dwie karty—klucze, apteczka i amunicja. W ostatniej izbie jest karta—klucz, ale nie trzeba jej zabierać — to dubler znalezionej przez pierwszą grupę karty—klucza. W tym pomieszczeniu jest ruchomy otwór w podłodze, jeśli do niego wskoczycie znajdziecie się w magazynku, gdzie znaleźć można miny, Blaster, Silent Auto oraz następną kartę—klucz. Oprócz tego jest tam platforma, za pomocą której wydostaniecie się na powierzchnię.

Podreperujcie siły po upadku. Teraz wróćcie do zamkniętych drzwi, za którymi jest winda. Przetransportuj całą drużynę na górę. Tam na [N] są jeszcze jedne drzwi.

RORIAN — zanim wejdziesz użyj Psionic Amp Titanium Str i Fireshield oraz przygotuj sobie broń. W środku będziesz musiał zniszczyć kilka sztuk Sentry, ale musisz to zrobić w miarę szybko i sprawnie. Po wykonaniu tego zadania użyj apteczki, aby zregenerować nadwątlone siły. W pomieszczeniu tym, na [S], znajdziesz drzwi otwierane kluczem, a za nimi teleport, który przeniesie Cię do pomieszczenia podobnego do tego, w którym byłeś przed chwilą. Zaraz po przeniesieniu odwróć się na [W] i skocz. Dalej udaj się na [S], aż napotkasz ścianę, następnie kieruj się maksymalnie na północny-wschód. Tam znajdziesz schody, zejdź nimi na dół.

Poprowadźcie w ten sam sposób całą grupę do tego miejsca. Na dole jest kompleks pomieszczeń, a w nich skrzynie, które zagradzają przejście do dalszych części tego labiryntu. Za tymi skrzyniami czai się grupka ED 209. Najlepiej rozprawić się z nimi za pomocą min. Za pierwszym rzędem skrzyń jest drugi szereg, ale tam jest już całkowicie bezpiecznie.

W pomieszczeniach za skrzyniami są drzwi otwierane kluczami znalezionymi na początku, a za tymi drzwiami można znaleźć broń. Jedne z drzwi ukrywają prowadzące w dół schody. Któryś z naszych bohaterów (ciężko zbrojny), po użyciu Psionic Amp Fireshield niech zejdzie na dół i rozprawi się z łażącymi tam ED 209.

Następnie należy odnaleźć cztery przyciski i uruchomić je — otworzą znajdujące się na tym poziomie drzwi. Poprowadźcie do nich całą grupę. Za

tymi drzwiami jest prowiant i Droid Repair Kity oraz czekają dwie platformy. Jeden z naszych śmiałków niech weźmie Psionic Amp Part Waves i wejdzie na lewą platformę. Następnie powinien ustawić się na [S] i bokiem wejść w znajdujący się tam teleport. Natychmiast po przeniesieniu niech używa Part Waves i idzie utworzonym tunelem aż do ściany, obraca się w kierunku windy i ponownie używa Part Waves. Dojście do windy jest już bezpieczne i można tam przetransportować pozostałych członków drużyny. Któryś z robotów niech zostawi sprzęt wrażliwy na wodę i zabierając kartę—klucz idzie na [E] od windy. W czymś w rodzaju bramy są drzwi, po otwarciu których można zabrać stamtąd drugi Core Ring.

Wróć do windy. Teraz całą grupę przewozimy na górę, a tam znowu należy użyć Fireshield i zniszczyć Sentry. Droga do wyjścia jest już oczyszczona, można więc opuścić ten teren.

UNLISTED

Ten obszar zostawiam Wam do rozgryzienia. Możecie go pominąć i od razu udać się do...

RAFINERY

Rozpoczynamy przed budynkiem, do którego prowadzą cztery wejścia. Na jego północnej ścianie znajduje się skrzynia. Po jej odsunięciu i zabiciu strażników, wewnątrz skrzyni znajdziemy broń i amunicję. Teraz należy wejść do budynku i rozprawić się z czterema strażnikami.

W środku tej budowli znajdują się skrzynie, a przy nich cztery windy. Przydzielcie członków drużyny do poszczególnych wind w następujący sposób: **CIM LITE** do windy na południowy zachód SW, **KIURCHER** do windy na południowy wschód, a **RORIAN** i **CIM** do windy na północny wschód. Przetrasportujcie wszystkich do góry odpowiednimi windami.

Zanim zaczniecie penetrować pomieszczenia na tym terenie — jedna uwaga: po zbliżeniu się do drzwi usłyszycie dziwny odgłos, jakby "szurnięcie". Gdy odwrócicie się zobaczycie, że ściana odcina Wam drogę odwrotu. Generalnie, w każdym z pomieszczeń znajdują się dwa przyciski. Jeden ściąga windę, co umożliwia dostęp do reszty pomieszczeń, a drugi usuwa ścianę zagradzającą Wam odwrót.

CIM — wejdź do pomieszczenia i uruchom przycisk, aby mogła zjechać winda. Musisz teraz szybko pozbyć się znajdującego się tutaj ED 209. Idź do drugiego przycisku i użyj go — zagradzająca drogę ściana zniknie. Wejdź na platformę. **RORIAN** niech wejdzie do środka i uruchomi windę przyciskiem. Gdy znajdziesz się na górze spenetruj ten obszar. Znajdziesz tutaj kilka innych wind, ale nie będą Ci one potrzebne. Na końcu korytarza, po wschodniej stronie są schody, po których wejdziesz na górę. Teraz uważaj, musisz zniszczyć kilku ED 209. Zabierz stamtąd dwie karty—klucze i wróć do windy. **RORIAN** ponownie musi uruchomić przycisk, abyś mógł zjechać w dół. Teraz obaj możecie opuścić to miejsce.

KIURCHER — wejdź do pomieszczenia i użyj przycisku, aby opuścić windę. Za nią jest kilka kokonów, z których wylęgną się następni strażnicy. Musisz ich sprawnie pozabijać. Gdy to zrobisz, uruchom drugi przycisk i zabierz kartę—klucz. Również tutaj znajdziesz ruchomy element ściany, a za nim pokój ze skrzyniami oraz Imperial Auto. Możesz już wyjść.

CIM LITE — wejdź do środka, opuść windę i zabij oba roboty. Znajdziesz tutaj również przycisk oznaczony kłódką, ale nie ruszaj go, chyba że chcesz walczyć z jeszcze jednym robotem. Weź teraz leżący tutaj Psionic Amp Bridge, ustaw się z nim naprzeciw niedostępnego przycisku i użyj go. Przed Tobą pojawi się w powietrzu platforma, wejdź na nią i ponownie użyj Psionic Amp Bridge. Teraz możesz użyć tego przycisku. Zabierz kartę—klucz i wróć do windy.

Przetransportujcie wszystkich na dół i poprowadźcie do windy na północny zachód, a ona zawiezie Was na poziom prowadzący do wyjścia. Znajdziecie tam amunicję oraz drzwi wyjściowe. W środku będzie też jedzenie. Możecie wyjść.

LABORATORY

Mamy tutaj spenetrować budynek, do którego prowadzi dwoje drzwi.

CIM LITE — zostaw wszelkie rzeczy wrażliwe na wilgoć i wskocz do wody. Czeka Cię tutaj rozprawa z całą masą skrzydlatych diabłów (Wiged Devil). Gdzieś na środku tego kompleksu znajdziesz windę, która zawiezie Cię do pokoju pilnowanego przez jeszcze jednego diabła. Po zabiciu tego osobnika, znajdziesz tutaj trzeci Core Ring i amunicję. Będą tam również drzwi, ale nie wychodź na razie, bo możesz się rozbić. Czekaj na dalszy rozwój wypadków.

KIURCHER i **CIM** — wejdźcie obaj do budynku. Zabierzcie ze sobą granaty, Granade Launcher i Psionic Amp Fireshield. Idźcie klatką schodową do góry, aż natraficie na pomieszczenie ze skrzyniami. Tutaj po zabiciu diabła, czeka Was jeszcze rozprawa z ukrytymi za skrzyniami Sentry. Metodą znaną z etapu Fusion Reactor rozwalcie je, a w nagrodę winda zawiezie Was wyżej. Tam będą drzwi, za nimi pokój z następnymi drzwiami. Po zniszczeniu Sentry wyjądujecie w pokoju z przyciskiem, który przeniesie Was do pomieszczenia pilnowanego przez tylko jednego diabła. Po unieszkodliwieniu go, można zabrać stamtąd broń i wyjść przez teleport, który przeniesie Was z powrotem do pokoju z przyciskiem.

Wróćcie na klatkę schodową i kontynuujcie wędrówkę w górę. U szczytu klatki schodowej, po zabiciu kilku diabłów, znajdziecie się na tarasie. Będą tam drzwi wyjściowe (na razie zamknięte) oraz drugie drzwi, a za nimi schody, które zaprowadzą Was na szczyt budowli. Obszar ten składa się z czterech części oddzielonych od siebie polami siłowymi. W każdej części musicie zniszczyć Sentry oraz rozprawić się z diabłami.

KIURCHER — użyj Fireshield i granatnikiem zniszcz Sentry na platformie, następnie wejdź szybko na nią i zniszcz oba Sentry u góry. Znajdziesz tam dwa przyciski likwidujące pola siłowe.

CIM — podejdź do pola siłowego, a kiedy **KIURCHER** je wyłączy — strzelaj do diabłów. Uważaj na następnego Sentry, kiedy zacznie strzelać zejdź z jego linii ognia.

W ten sposób spacyfikujcie cały ten teren. Również tutaj są drzwi, a za nimi przyciski, których należy użyć, oraz granaty i zestaw Auto Sentry.

Teraz należy wrócić na taras, gdzie oczekują hordy skrzydlatych nieprzyjaciół. Po wyeliminowaniu ich, znajdziecie po bokach tarasu otwarte przejścia w polu siłowym, a za nimi przyciski otwierające drzwi wyjściowe. Oprócz tego leży tam broń i apteczki. Możecie już udać się do wyjścia.

RORIAN — przenieś pozostawiony przez CIM LITE sprzęt na piętro ze skrzyniami, następnie jedną ze skrzyń wrzuć w otwór w podłodze. Teraz idź do wyjścia.

CIM LITE — możesz już bezpiecznie opuścić ten pokój. Zabierz Core Ring oraz pozostawiony sprzęt i także skieruj się do wyjścia.

TEMPLE

Na północ od miejsca, w którym rozpoczynacie, jest ruchomy element ściany, pchnijcie go, a otworzy się wejście.

RORIAN i KIURCHER — wejdźcie do środka, idźcie prosto i wskoczcie do wody. Znajdziecie tam klucz. Idąc do końca na [S], znajdziecie skrzynię. Należy ją tak przesunąć, aby móc przejść dalej. Potem ustawcie ją w tym samym miejscu, gdzie stała. Nieco dalej będą widoczne schody, wejdźcie nimi na górę. Teraz należy użyć Psionic Amp Fireshield i przygotować sobie granatnik. Zabijcie mnicha (wystrzelcie w niego trzy granaty) i pobiegnijcie szybko na [S], [E], [N]. Tam znajdziecie drzwi, za nimi teleport, który przeniesie Was między skrzynie. Pchnąć skrzynie na [N] i od razu strzelać do mnicha. Po zabiciu go, należy zabrać ze sobą Distruptor Cannon.

Teraz trzeba skoczyć w dół. Leżą tutaj zestawy Droid Repair oraz jedzenie. Jest także dwoje drzwi, za jednymi leży klucz, a drugie przenoszą z powrotem do pomieszczenia z teleportem. Wyjdźcie stamtąd, po przeciwnej stronie tego pokoju są drzwi, które umożliwią wyjście na zewnątrz.

Wróćcie do pozycji początkowej. Teraz idźcie na [E], potem na [N]. Będą tam drzwi otwierane znalezionym kluczem, a obok dwa Psionic Amp Gills. Po wejściu do środka pomieszczenia na dole uruchomcie dwa przyciski — wszystko zacznie się trząść, ale nie należy przejmować się takimi drobiazgami.

Następnie trzeba szybko podejść do skrzyń na [S], obrócić się na [W] i wystrzelić trzy granaty, aby zlikwidować zaczajonego mnicha. Teraz wrzućcie skrzynie do przepaści z wodą, tak aby można było zabrać leżący na skrzyniach, nieco dalej, Psionic Amp Miracle.

RORIAN — zostaw rzeczy uczulone na wilgoć, użyj Psionic Amp Gills i wskocz do wody. Na dole znajdziesz windę i schody prowadzące do wyjścia. Wchodząc na górę, znajdziesz jeszcze jedne schody wiodące na [N]. Zaprowadzą Cię one do drzwi otwieranych przyciskiem. Dostaniesz się w ten sposób do pomieszczenia z dwoma platformani, które dostarczą Cię do pokoi, gdzie znajdziesz Psionic Amp Heal, Fry, Schock Blast, Part Waves, Transmute i Fireball. Zejdź z powrotem na sam dół, stań na platformie windy, obróć się na [E] i użyj Psionic Amp Part Waves. Teraz idź na samą górę, znajdziesz tam obok zabitego mnicha dwa przyciski.

Poprowadźcie w tym czasie całą grupę do windy. Trzeba skoczyć jak najbliżej korytarza utworzonego przez Part Waves, a następnie szybko wejść w niego, aby sprzęt wrażliwy na wodę nie uległ zniszczeniu. Nie zapomnijcie zabrać pozostawionego przez **RORIANA** sprzętu.

RORIAN — uruchom windę lewym przyciskiem, tego po prawej na razie nie ruszaj. Kiedy przetransportujesz wszystkich na górę możesz uruchomić przycisk po prawej — wszystko zacznie się trząść i schody zostaną zawalone przez skrzynie. Pchaj je w kierunku na [N], uważaj, skrzynie mogą pospadać na głowy i poranić Twoich ludzi. Pchając skrzynie odnajdziesz na [W] wejście do pomieszczenia, a w nim amunicję, wyjście oraz przycisk na ścianie. Po użyciu tego przycisku otworzy się wejście do pokoju, w którym znajdziesz Psionic Amp Wall, Feather, Fireshield i Watertight. Następnie wskocz do wody i wejdź na drugą platformę, która zawiezie Cię do pokoju, w którym będzie między innymi Psionic Amp Quench, Devastate, Fireshield. Wróć do pomieszczenia z wyjściem.

Po zaopatrzeniu się w przydatne Psionic Amp i amunicję, możecie opuścić teren świątyni.

DEFENCE BATTERY

Działamy tutaj rozdzieleni na dwie grupy: **RORIAN** i **CIM LITE** oraz **KIURCHER** i **CIM.**

PIERWSZA GRUPA — idźcie do pomieszczenia na [N]. Znajdziecie tam broń, amunicję oraz windę.

CIM LITE — zjedź na dół, pozabijaj tam jaszczurki, weź dwie karty—klucze i wróć na górę. Wyjdź z tego pomieszczenia. Znajdziesz sie na korytarzu prowadzącym na [W] i na [E]. Udaj się na [E], będzie tam szereg drzwi prowadzących do wyjścia. Otwórz za pomocą kart—kluczy pierwsze i drugie drzwi — pozabijaj "astronautów".

Idźcie teraz tym korytarzem na [E]. Będą tam schody, które zaprowadzą do pomieszczenia z amunicją, kartą—kluczem i Psionic Amp Wanish Wall. Na jednej ze ścian jest pole siłowe, za którym kręcą się "astronauci".

Aby spenetrować cały ten poziom, trzeba likwidować pola siłowe oraz pilnujących ich strażników. Robimy to tak. **RORIAN** z Wanish Wall staje naprzeciw pola siłowego, a **CIM LITE** z bronią laserową parę kroków za nim, też naprzeciw tego pola. **RORIAN** likwiduje pole siłowe i szybko odsuwa się jak najdalej w bok, a **CIM LITE** od razu strzela do "astronautów". Zanim **RORIAN** stanie przed trzecim polem, trzeba pójść do pierwszego pomieszczenia i ustawić tam minę, tak samo w drugim pomieszczeniu. Kiedy **RORIAN** stanie naprzeciw trzeciego pola siłowego usłyszycie szurnięcie — to otworzyło się, w pierwszym pomieszczeniu ukryte przejście, z którego wysypie się tabun "astronautów" — do odstrzału. Teraz możemy otworzyć trzecie pole i postępować tak, jak poprzednio. W ostatnim pomieszczeniu ustawienie się przed ruchomym blokiem otwiera następne ukryte przejście z jednym tylko "astronautą". Znajdziecie tutaj kartę—klucz, Psionic Amp Feather, a za ruchomym blokiem — Psionic Amp Sonic Blast. Zabierzcie wszystkie karty—klucze i ruszajcie już do wyjścia. Pootwierajcie pozostałe drzwi i oczyśćcie drogę z "astronautów".

DRUGA GRUPA — na [N] są drzwi, a obok nich — woda.

KIURCHER — zostaw rzeczy wrażliwe na wodę, użyj Psionic Amp Gills i wskocz do wody. Znajdziesz się w korytarzu. Idź nim na [E] lub na [W]. Będą tam schody, które zaprowadzą na górę, a tam

znajdziesz pomieszczenie pełne "astronautów". Strzelaj do nich ze wszystkiego co masz pod ręką. Kiedy się z nimi uporasz, poszukaj za platformami klucza oraz rakiet do Rocket Launchera.

Wyjdź i wróć na dół do korytarza. Tam na [S] będą schody prowadzące do góry. Nie wchodź do innych pomieszczeń — to pułapki! Po schodach wrócisz na poziom, od którego zacząłeś. Odszukaj drogę do miejsca, gdzie czeka **CIM**, uważaj na wałęsające się jaszczurki.

CIM — weź klucz i idź do pomieszczenia na [N]. Otwórz drzwi i zabij "astronautę". Uruchom przycisk na ścianie (zniknie) i poczekaj, aż pojawią się przyczajeni po bokach "astronauci" — wiesz, co masz z nimi zrobić. W środku znajdziesz Laser oraz windę, która zawiezie Was do pomieszczenia, w którym była poprzednio pierwsza grupa.

Po zaopatrzeniu się w amunicję możecie opuścić już ten teren.

OPERATIONS CENTRE

RORIAN — idź ma [S], znajdziesz tam zamknięte drzwi. Teraz na [W]. Tam we wnęce trzeba zniszczyć Sentry. Idź dalej na [W]. Będą tam drzwi, za którymi znajdziesz trzy karty—klucze. Teraz udaj się do zamkniętych drzwi i otwórz je. W środku jest winda, skorzystaj z niej. Na piętrze oznaczonym Exit znajdziesz kolejną kartę—klucz, a na następnym piętrze klucz. Wróć do reszty grupy.

CIM LITE — wejdź do środka budynku i rozpraw się z grupką ED 209. Za drzwiami na [W] i [E] są pomieszczenia z windami. Tam też trzeba zabić wszystkie ED 209. W pomieszczeniu głównym na [N-W] jest następna winda — wszystkie windy zawożą na niższy poziom. Oprócz tego znajdziesz tutaj broń i amunicję.

Wprowadźcie całą grupę do budynku i przetransportujcie na niższy poziom, najlepiej różnymi windami, aby efektywniej spenetrować następny poziom. Musicie tutaj zlikwidować dwa ED 209 oraz jedno Sentry. Znajdziecie dużo drzwi, za którymi będą głównie karty—klucze, nie wszystkie z nich są potrzebne, ale lepiej je zbierać, aby później którejś nie zabrakło. Oprócz tego masa jedzenia, strzykawki, Droid Repair Kits, apteczki oraz Psionic Amp Bridge, Wanish Wall i Wall.

Za jednymi z drzwi czai się ED 209. Po zabiciu go, trzeba użyć Fireshield i w środku zniszczyć trzy Sentry broniące dostępu do schodów, którymi zejdziecie na następny poziom, do korytarza prowadzącego na [N]. Na jego końcu trzeba zniszczyć Sentry.

CIM LITE i **CIM** — wejdźcie w pierwsze drzwi na [W]. Tam **CIM LITE** niech stanie naprzeciw drzwi na [N], użyje Fireshield i przygotuje sobie broń laserową. **CIM** niech otworzy pierwsze drzwi na [S], zabije ED 209 i wejdzie do środka. Wtedy otworzą się drzwi przed **CIM LITE** i pojawią się w nich następne ED 209, które po kolei likwidujemy. Następnie należy wejść do pomieszczenia i zniszczyć cały rządek Sentry. Najlepiej stanąć w jak największej odległości, z której je jeszcze widać, i wtedy spokojnie do nich strzelać.

Tak samo postępujemy w drugim pomieszczeniu na [S]. Są to składy amunicji, zaopatrzcie się tam i idźcie do końca korytarza. Na [N] jest wejście pilnowane przez tylko jednego ED 209. Po usunięciu go, znajdziecie się w pomieszczeniu z windą. Czekajcie tutaj, ale uważajcie, aby windą nie przyjechał następny ED 209.

RORIAN i **KIURCHER** — idźcie do drugich drzwi na [W]. Jest to zbrojownia strzeżona przez cztery Sentry, poruszające się na platformach i ukryte za polami siłowymi. Aby je zniszczyć, należy najpierw użyć Wanish Wall, a następnie pod osłoną Fireshield zestrzelić je. Można też wchodzić między dwa Sentry i szybko się cofać co spowoduje, że w końcu jedno Sentry zestrzeli drugie. Pozostałe można zniszczyć w znany już sposób. W pomieszczeniu tym znajdziecie dużo broni m.in. Mouted Gun, komplety Auto Sentry oraz granaty. Przy końcu pomieszczenia znajdują się na [S] otwierane kluczem drzwi, a za nimi Rocket Launcher. Na [N] są drugie drzwi, za którymi czai się ED 209. Znajdziecie się w pomieszczeniu podobnym do tego, w którym już są **CIM LITE** i **CIM**.

Teraz czeka Was ciężka próba. Trzeba zjechać jedną z wind na dół, ale uwaga — tam czai się grupka ED 209 i jest naprawdę bardzo niebezpieczne. Profilaktycznie, przed użyciem windy wrzućcie do szybu kilka granatów. Na dole musicie spenetrować cały ten obszar z zachowaniem maksimum ostrożności, gdyż za każdym narożnikiem korytarza lub drzwiami może czekać na Wasz błąd Sentry lub ED 209. Po uporaniu się z wszystkimi wrogami, znajdziecie tutaj kilka Psionic Amp Bridge oraz karty—klucze (ale tych już nie zbierajcie). W części położonej na [N-E] czeka winda, która zawiezie do pomieszczenia z czwartym, ostatnim już Core Ring oraz apteczką i Droid Repair Kit. Idźcie do zbrojowni, a potem do składu amunicji, aby zaopatrzyć się w niezbędny do dalszej akcji sprzęt.

Teraz można już ruszyć do wyjścia. Jeden z bohaterów, zaopatrzony w dwa Psionic Amp Bridge niech wjedzie windą na piętro oznaczone jako Exit i stanie tam w "oknie" na [N]. Teraz trzeba zbudować pomost — trzy platformy na [N] i trzy na [W]. Po drugiej stronie pomostu, po zabiciu grupki ED 209, znajdziecie wyjście. Uff! Było gorąco, co? Odpoczniecie sobie przy następnym etapie.

DESOLINATION PLANT

RORIAN — idź do pokoju na [E], zabierz stamtąd kartę—klucz. Będą tam również dwa Cure Poison. Użyj strzykawki znalezionej w pierwszym pomieszczeniu, następnie otwórz drzwi na [W]. Oczyść korytarze i pomieszczenia z mutantów. Na głównym (najdłuższym) korytarzu znajdziesz (na [E]) drzwi wyjściowe, a na [W] wyjście z budynku. Wyjdź na zewnątrz i też oczyść teren z mutantów. Zobaczysz tutaj dwoje drzwi prowadzących nad basen. Spotkasz tam mutanty, wiesz co z nimi zrobić, prawda?

KIURCHER — zostaw rzeczy wrażliwe na wodę, użyj strzykawki i idź nad basen. Użyj teraz Psionic Amp Gills i wskocz do wody. Tam rozpraw się z rekinami i skocz znowu w dół. Znajdziesz (na [N]) schody prowadzące do dwóch pomieszczeń — jedno ze skrzyniami oraz drugie z przepaścią pośrodku. Musisz zlikwidować łażące tam mutanty. Stań teraz nad przepaścią, użyj Psionic Amp Bridge i przejdź na drugą stronę. Zabierz kartę—klucz, skorzystaj z windy, dzięki której wylądujesz z powrotem na głównym korytarzu. Idź do drzwi wyjściowych, otwórz je, zabij mutanta i wróć po pozostawione rzeczy. A teraz jazda stąd.

URBAN DEVELOPMENT

CIM LITE — obróć się na [N] i wykonaj parę kroków w tym kierunku. Powinno ukazać się kilku "astronautów", których należy "odpowiednio" potraktować.

KIURCHER — idź na [E]. Na [S] znajdziesz wejście do budynku, w którym musisz uważać na wiewiórki — są małe, ale bardzo groźne. Wejdź po schodach na górę, tam przejdź się wzdłuż pola siłowego. Gdy usłyszysz szurnięcie, to będzie znak, że otworzyło się w nim przejście. Rozpraw się z wiewiórkami i zabierz kartę—klucz. Zbierz żywność.

Wyjdź z budynku, idąc na [N] napotkasz dwoje drzwi. Musisz tam zabić "astronautów". W obu pomieszczeniach będą windy, które zawiozą Cię do pomieszczeń z amunicją, zabierz dwie karty—klucze. Wróć do reszty grupy.

RORIAN i **CIM LITE** — zabierzcie ze sobą pierwszą kartę—klucz, Psionic Amp Watertight i Gills. Idźcie do budynku na [S], w środku znajdziecie windę, która zawiezie Was na poziom złożony z dziewięciu części. Na środku każdej z nich są drzwi (a za nimi amunicja). Uważajcie na kręcące się tutaj wiewiórki. Na środku tego poziomu, za drzwiami jest winda. Przed jej użyciem, **CIM LITE** niech uruchomi Psionic Amp Watertight, a **RORIAN** Psionic Amp Gills.

Na dole, znajdziecie trzy pomieszczenia otwierane przyciskami. **RORIAN** uruchamia przycisk, a **CIM LITE** stojąc naprzeciw drzwi strzela do "astronautów". Za każdym razem, aby otworzyć drzwi trzeba użyć przycisku. Penetrując pomieszczenia znajdziecie kartę—klucz i broń (m.in. Dicruptor Cannon z amunicją oraz Laser). W pomieszczeniu na [E] znajdziecie schody prowadzące poziom wyżej. Uważajcie, tam również są "astronauci". Poszukajcie drzwi otwieranych przyciskiem, przez które wyjdziecie na zewnątrz. Wróćcie do reszty grupy.

Poprowadź całą grupę na [N]. Za drugimi drzwiami na [W] znajdziecie drogę do wyjścia. Otwórzcie przy pomocy kart—kluczy wszystkie zamknięte drzwi, tam też znajdziecie windę. Niech **CIM LITE** stanie naprzeciw drzwi wyjściowych i czeka. W tym samym czasie **CIM** powinien ruszyć na wschód od tych drzwi. Jest tam ulica z szeregiem drzwi.

Gdy zaczniecie penetrować znajdujące się za tymi drzwiami pomieszczenia, na ulicach pojawią sie nowe zastępy "astronautów". Niektórzy z nich będą nawet "pukać" do drzwi, za którymi są schowani Wasi ludzie — wtedy **CIM LITE** będzie miał zajęcie. Natomiast **CIM** powinien zlikwidować grupę "astronautów". W pomieszczeniach (przy tej ulicy) znajdziecie Psionic Amp Bridge, Fireshield, Shield, Watertight, Feather i Granite Str.

Po zakończeniu rekonesansu przetransportujcie windą całą grupę na górę. Idźcie korytarzami naprzód. Po drodze uważajcie na wiewiórki. W ten sposób dojdziecie do pomieszczenia ze skrzyniami, które posłużą do stworzenia drogi przez przepaść. Ale, jeśli macie Psionic Amp Bridge, to lepiej i bezpieczniej jest go użyć. Tworzymy trzy platformy na [W], obracamy się na [N] i likwidujemy kręcących się tam "astronautów", a potem kończymy budowę pomostu. Dalej znajdziecie pomieszczenie z pięcioma przyciskami, użycie ich sprowadzi podłogę, po której można przejść dalej. W końcu dojdziecie do upragnionego pomieszczenia z wyjściem. Jeszcze tylko raz należy użyć Psionic Amp Bridge i wychodzimy na zewnątrz.

TOMB VAULTS

CIM — wejdź w korytarz na [N]. Znajdziesz się w pomieszczeniu z polem siłowym i trzema przyciskami. Ustaw jeden Auto Sentry (Uni-D) naprzeciw pola i poczekaj, aż powystrzela mutanty. Potem użyj przycisków otwierających przejścia w tym polu i ewentualnie zlikwiduj pozostałe przy życiu osobniki. W końcu tego pomieszczenia znajdziesz korytarz ze schodami, który zaprowadzi do czterech teleportów. Wejdź w pierwszy po prawej, zostaniesz przeniesiony do labiryntu. Musisz tutaj uważać na mutanty. Penetrując ten obszar znajdziesz amunicję, a na północnym zachodzie ujrzysz teleport, który przeniesie Cię do pokoju z następnymi czterema teleportami. Również tutaj pozbieraj amunicję (i granaty). Poczekaj na resztę grupy.

RORIAN — idź do drugiego po prawej teleportu. Przeniesie Cię do pomieszczenia, w którym znajdziesz Psionic Amp Shield i granaty. Weź granaty i wyjdź na ścieżkę prowadzącą do windy. Zanim zjedziesz na dół, urządź tam prawdziwe piekło, używając granatów. Teraz spokojnie zjedź i poszukaj drzwi, które zaprowadzą do teleportu oraz rozejrzyj się za wielolufowym Mouted Machine Gun. Użyj teleportu, wylądujesz w tym samym miejscu co **CIM**.

CIM LITE — użyj drugiego teleportu po lewej. Znajdziesz się w pomieszczeniu ze skrzyniami. Musisz tutaj bardzo uważać, za skrzyniami czają się ED 209. Przy końcu pomieszczenia czeka Psionic Amp Devastate. Są tam także drzwi prowadzące do teleportu.

KIURCHER — idź do ostatniego teleportu, który przeniesie Cię do klatki utworzonej przez drzwi. Otwórz któreś z nich leżącym tam kluczem. Załatw kręcącego się tam mutanta, następnie użyj trzech przycisków, aby zlikwidować pole siłowe w korytarzu na [S]. Po usunięciu następnego mutanta, znajdziesz się w pomieszczeniu z teleportem, który przeniesie Cię do reszty grupy.

Zaopatrzcie się tutaj w amunicję i granaty.

CIM LITE — wejdź w drugi teleport po prawej. Wylądujesz w obszarze, w którym musisz zniszczyć kilku ED 209. Znajdziesz tutaj żywność, apteczkę i miny. Idź pod ścianę na południe i czekaj.

Reszta grupy niech użyje pozostałych teleportów. Przeniosą Was one do pomieszczeń ze skrzyniami. Na końcach korytarzy prowadzących z tych pomieszczeń — też są skrzynie. Musicie z nich zbudować przejście do windy na [S]. Kiedy to zrobicie, użyjcie jej. Zawiezie Was ona na wyższy poziom, a tam znajdziecie taras. Idźcie do pierwszych drzwi na [N]. Jest tam winda, którą przetransportujecie **CIM LITE** na górę. Po wejściu w drugie drzwi na [N] pojawi się ED 209, którego należy zlikwidować. Następnie zjedźcie windą do pokoju, w którym znajdziecie wyjście.

ALERT: zanim wejdziecie do następnego etapu zaopatrzcie się w zapasik napojów chłodzących i wyskokowych, kanapki i coś na uspokojenie!

SPACEPORT

Wprowadźcie całą grupę do budynku na [N]. W pierwszym pomieszczeniu znajdziecie windę prowa-

dzącą do wyjścia, a na [W] i [E] poszukajcie korytarzy, na końcu których są pomieszczenia z windami. Zjedźcie nimi do pomieszczeń piętro niżej. Po wyjściu z tych pomieszczeń ujrzycie sześć platform. Dwie, na północnym skraju, prowadzą do magazynów z czekającym wyposażeniem: Psionic Amp Wall, Shield, Titanium Str, Wanish Wall, Auto Sentry i amunicja.

Proponuję zostawić tutaj zbędne już rzeczy. Zabierzcie ze sobą broń ciężką, lasery, granatniki i amunicję do nich. Zabierzcie także Psionic Amp Fireshield, Titanium Str i Granite Str.

CIM LITE — użyj Fireshield, przygotuj sobie Participle Beam Rifle i zjedź na dół. Tu czeka Cię bardzo ciężka walka z demonem. Średnio na jednego demona przypada jeden magazynek. Potwory te są wyjątkowo wstrętne — przypominają Seahorse, jednak czterokrotnie trudniej jest je ukatrupić, a dodatkowo mają broń szybkostrzelną.

Teraz trzeba przetransportować na dół resztę członków grupy, każdego inną platformą. Przy północnej ścianie są cztery punkty, w których należy umieścić cztery Core Ring, odpowiednio według numeracji. W rogach tego pomieszczenia są też cztery przyciski, które otwierają drzwi na wschodniej ścianie. **CIM LITE** w osłonie Fireshield niech wejdzie do środka, a **CIM**, również po użyciu Fireshield, niech stanie w pierwszych drzwiach. Generalnie, cały czas ktoś musi stać w tych drzwiach, inaczej mogą one bezpowrotnie się zamknąć. Teraz **CIM LITE** musi zlikwidować kolejnego demona w korytarzu. Na końcu tego korytarza znajduje się mały labirynt, w którym trzeba znaleźć przycisk i go użyć. Otworzy on kolejne drzwi, za którymi będą trzy platformy.

Zanim wjedziecie nimi do góry, naznoście do tego pomieszczenia amunicję do laserów, granaty, zestawy Droid Repair Kit, Fireshields i Titanium Str. Przed Wami najcięższa rozprawa w całej grze. Gdy wjedziecie na górę, zza skrzyń wychodzi na Was całe stado demonów. Musicie tutaj użyć całego doświadczenia i sprytu nabytego w czasie gry. Nie ma tutaj reguły na sukces, bo o ile możemy pomóc w rozwiązywaniu zagadek, nie możemy jednak pomóc bezpośrednio przy walce (no cóż, starość nie radość).

CIM LITE — po użyciu Fireshield i Titanium Str wjedź na górę i strzelaj do demonów z Laser Cannon, ile sił w palcach. Kiedy kończy się działanie Fireshield należy wrócić na dół, podreperować się używając Droid Repair, nastepnie ponownie Fireshield, Titanium Str i znowu na górę. Trzeba to powtarzać aż do skutku. Jeśli skończy się amunicja do lasera, najlepiej używaj granatnika (musisz jednak bardzo uważać na odłamki, gdyż walka jest raczej w zamkniętym polu).

Po uporaniu się z demonami, znajdziecie na tym poziomie ruchomy element ściany, a za nim kartę— klucz i teleport, który przeniesie Was do obszaru, gdzie było sześć platform. Poprowadź całą grupę do windy prowadzącej do wyjścia. Tam u góry znajdziecie drzwi oznaczone Exit.

* * *

I to już wszystko. Na pożegnanie, Waszym oczom ukaże się obrazek z grzybkiem atomowym i napis THE END. Na ten koniec, przypuszczamy, czekaliście długo (nawet bardzo długo).

Zwycięstwo w tej bitwie i uratowanie planety Graveyard przed wybuchem przyniosło Wam zapewne wiele satysfakcji, gdyż nawet z powyższymi wskazówkami gry Hired Guns nie ukończy zwykły zjadacz chleba.

* * *

Wszystkim, którzy przegapili chwalebne wydanie "tete" sprzed dwóch miesięcy (Gambler 03/94) — przypominamy: wpisanie słowa AMIGA podczas gry daje nieśmiertelność bohaterów i nieskończony zasób amunicji.

Ale jest to sposób dla lalusiów i naprawdę ŹLE się z nim gra. Wszystkie drzwi automatycznie stają otworem — nie ma sensu szukać kluczy i kart, co powoduje, że sama gra nie ma sensu. To tylko dla szczurów zajmujących się testowaniem, a nie dla takich jak Wy HEROSÓW (prosimy uprzejmie o nie skreślanie litery "H").

Szymon Grabowski i Roman Osiński (Gdynia)

Wax Works (IBM PC)

Twój wuj poprosił Cię o przyjazd do jego domu. W drzwiach wita Cię dziwnie wyglądający służący wuja pytaniem o numer biletu. Jest to zabezpieczenie gry. Podaj więc z instrukcji gry odpowiedni numer. Służący wręczy Ci szklaną kulę. Zaklęta w niej dusza wuja objaśni, co jest Twoim zadaniem. Pokrótce je przedstawię. Zadanie polega na uratowaniu Twojego brata Alexa i odczynieniu klątwy, która ciąży na całej rodzinie. Klątwa powoduje, że gdy w Twojej rodzinie urodzą się bliźniaki, to jeden z nich na pewno będzie służył złu. Aby wykonać swoje zadanie, musisz najpierw pokonać złych braci z przeszłości. Po pokonaniu wszystkich, wejdziesz w posiadanie przedmiotów, które pozwolą zapobiec rzuceniu klątwy na Twoją rodzinę oraz uratować brata. Aby zabić złych braci, musisz przenieść się do czterech dziwnych miejsc, są to:

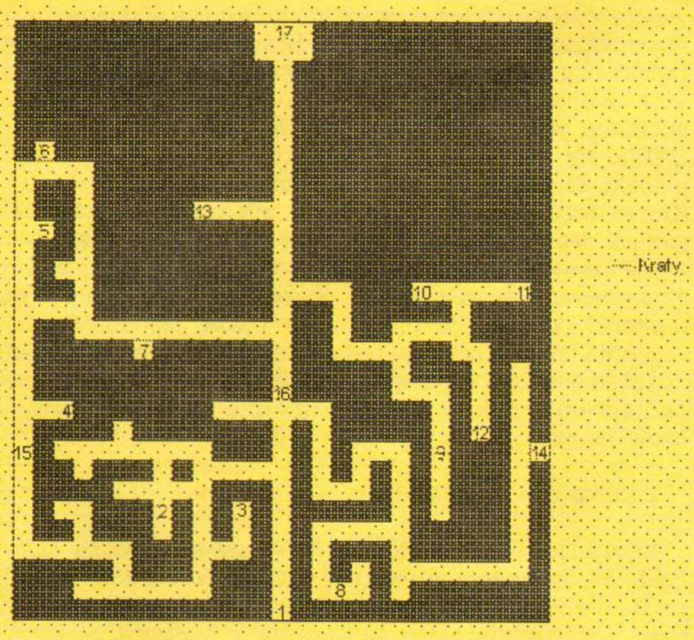
1. Kopalnia — niedaleka przeszłość.
2. Cmentarz — niedaleka przeszłość.
3. Piramida — starożytny Egipt.
4. Ulice Londynu — wiek XIX.

Kolejność pokonywania poszczególnych braci jest dowolna. Więcej szczegółów znajdziesz przy opisie poszczególnych zadań.

KOPALNIA

Twój brat został zamieniony w olbrzymią roślinę i opanował całą kopalnię. Przy pomocy pewnej substancji kontroluje umysły ludzi i zamienia ich w bezwolne mutanty. Chodząc po korytarzach musisz uważać na rośliny zwisające z sufitu, podobne do głów rośliny znajdujące się na ścianach, kolby wypełnione trującymi strzałkami oraz na panoszące się mutanty. Mutanty są zbyt silne, aby można je było zabić w walce wręcz, ale są mało odporne na chemikalia i ogień. Wszystkie te stworzenia (rośliny i mutanty) należy niszczyć za pomocą rozpylacza. Niestety są ograniczenia w jego używaniu, należy więc stosować się do podanych poniżej wskazówek.

Zaczynasz w windzie. Na mapie jest to punkt oznaczony jako [1]. Urządzenia sterownicze windy są uszkodzone i nie można nią wyjechać na zewnątrz. Porozmawiaj z rannym człowiekiem leżącym na podłodze windy. Zabierz mu wkrętak i zapalniczkę.



Z podłogi podnieś rozpylacz. Następnie najkrótszą drogą udaj się do punktu zaznaczonego na mapie jako [8].

Podnieś belkę i zawróć do torów. Stań w punkcie [16] i rzuć belkę (DROP). Dzięki temu wózek, który porusza się po torach zatrzyma się i nie zablokuje windy. Udaj się do [3] i weź stamtąd butlę gazową i maskę spawacza. Z [15] weź dwa kawałki węgla z nadpalonej podpory. Skieruj się w stronę [6], a następnie [7]. Potem idź w stronę torów. Gdy zobaczysz komunikat, że rozpylacz jest pusty, to skieruj się do [5]. Otwórz mniejszą przykrywkę i napełnij rozpylacz benzyną.

W ten sposób stałeś się posiadaczem miotacza ognia. Zamknij otwór, następnie udaj się do punktu [9] i weź stamtąd dwa kawałki przewodu. Z [10] weź dyszę spawalniczą, a z [11] narzędzia elektryka i przeszukaj trupa (znajdziesz chusteczkę). Następnie z [12] zabierz wiertarkę i wiertło (wiertło jest w prawej dziurze na lewej ścianie). Idąc do tego punktu musisz uważać, ponieważ jest tu ciemno i prawie nie widać zabójczej roślinnej głowy na ścianie. Idź do [13], zabierz apteczkę i przeszukaj trupa (znajdziesz chusteczkę i klucz do kraty zabezpieczającej windę). Idź do [16]. Powinien stać tutaj wagonik. Zajrzyj do niego i weź stalowy pręt. Użyj go tak, aby stał się bronią do walki wręcz. Idź do [6]. Wskaż kłódkę i wybierz opcję CUT OFF (przetniesz ją spawarką). Otwórz kratę, wejdź do środka, następnie zajrzyj do skrzynek i zabierz z nich detonator i dynamit.

Teraz udaj się do [5], otwórz mniejszą pokrywkę i napełnij wiertarkę benzyną. Idź do [14]. Przetnij kłódkę, z szafek weź dwa ubrania ochronne i dwie maski przeciwgazowe. Niestety, maski nie mają filtra, ale jako świetny chemik (?) wiesz, że węgiel jest niezłym pochłaniaczem. Wysyp węgiel na chusteczki, a otrzymane w ten sposób filtry włóż do masek. Jedno ubranie ochronne i maskę załóż na siebie. Użyj butelek stojących w skrzynce na rozpylacz, a zyskasz trochę benzyny, tym samym przedłużysz działanie rozpylacza.

Wróć do [7]. Przetnij kłódkę. Pod żadnym pozorem nie zaczepiaj mutanta siedzącego pod lewą ścianą! Porozmawiaj z żołnierzem (druga osoba od prawej), następnie daj mu ubranie ochronne, maskę (sprawną), dynamit, 2 przewody, detonator, wiertarkę i wiertło. Żołnierz przyłączy się do ciebie.

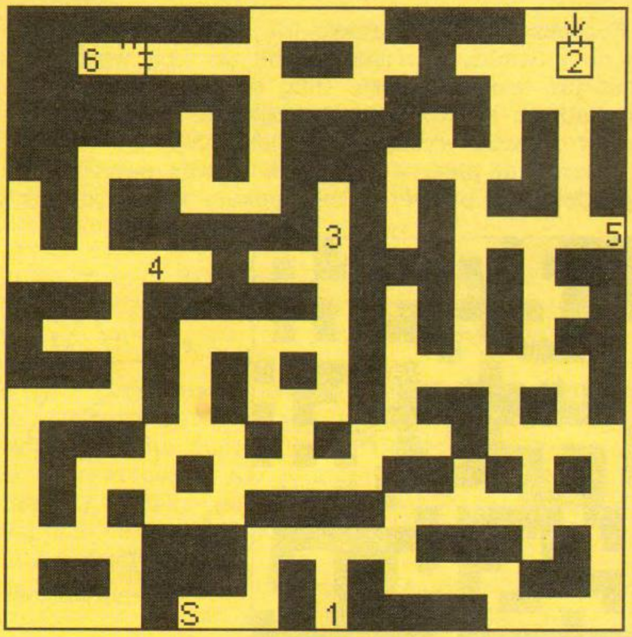
Następnie udaj się do [17]. Jak podejdziesz do głównej rośliny, naciśnij ikonę walki i przy pomocy pręta wykłuj wszystkie oczy (należy się spieszyć). Pozbawiona oczu roślina jest prawie niegroźna, możesz więc spokojnie pozakładać z pomocą żołnierza ładunki w ścianach (należy obejść wszystkie 8 ścian). Po wykonaniu zadania żołnierz mówi, że nie można odpalić ładunków dopóki nie będzie zapewniona droga ucieczki.

Zawróć do [7]. Porozmawiaj z lekarką, daj jej apteczkę i poproś aby z Tobą poszła. Wróć do punktu [1]. Lekarka zaopiekuje się rannym, ale poprosi Cię o jakąś broń. Zaoferuj jej rozpylacz (nie powinien już być potrzebny). Następnie cofnij się o 4 pola i chwilę zaczekaj. Podejdź do lekarki i porozmawiaj z nią. Jeżeli powie, abyś dał jej więcej czasu, cofnij się z powrotem. W przeciwnym wypadku porozmawiaj z rannym mężczyzną. Powiedz mu, że założone są już ładunki wybuchowe, niech da Ci antidotum.

Jeszcze raz udaj się do [7] i daj antidotum elektrykowi (drugi od lewej). Wróć z nim do [1]. Elektryk naprawi windę, a żołnierz da ci detonator. Wejdź do windy, obróć się twarzą w stronę korytarza i odblokuj kluczem kratę zabezpieczającą, następnie ją zamknij. Obróć się w stronę panelu sterowniczego i wybierz opcję LOOK AT. Następnie użyj detonatora i najszybciej jak to jest możliwe — uruchom windę. Po wydostaniu się na powierzchnię, zostaniesz przeniesiony z powrotem do domu wuja.

CMENTARZ

Twój brat interesował się czarną magią, a szczególnie ożywianiem umarłych. Za pomocą zombie opanował pewien cmentarz. Aby zabić pojedynczego zombie, należy najpierw obciąć mu obie ręce, następnie głowę.



Zaczynasz w punkcie oznaczonym literą [S]. Udaj się do punktu [1], ze zwłok ogrodnika wyciągnij nóż i użyj go. W [3] znajdziesz zwłoki dziewczyny z rozerwaną klatką piersiową (możesz wyjąć jej serce, wuj będzie Cię mógł uleczyć z odniesionych ran). Następnie udaj się do [4]. Weź kołek i zaostrz go. Udaj się do kaplicy [6]. Podejdź do ołtarza, a gdy pojawi się nietoperz, użyj kołka. Teraz weź opłatki i udaj się do [5]. Weź złamany pręt ogrodzeniowy. Idź do swojego rodzinnego grobowca [2]. Od strony zaznaczonej strzałką znajduje się szczelina. Użyj pręta, aby otworzyć grobowiec, następnie wejdź do środka. Otwórz pierwszą trumnę z lewej i porozmawiaj z trupem wewnątrz. Następnie porozmawiaj ze swoim wujem. Uwolni on dusze Twoich braci. Porozmawiaj z nimi (za pośrednictwem kuli).

Wróć do kaplicy. W posągu stojącym po lewej stronie ołtarza przekręć głowę, a pole siłowe w drzwiach po prawej stronie — zniknie. Otwórz drzwi i wejdź przez nie. Po dotarciu na szczyt wieży, dotknij zakapturzonej postaci. W tym momencie Twoje cmentarne zadanie zostało wykonane — zostajesz przeniesiony z powrotem do domu wuja.

PIRAMIDA

Twój brat jest głównym kapłanem złego boga śmierci — Anubisa. On i jego współwyznawcy pogrzebali żywcem piękną księżniczkę (w sarkofagu). Twoim zadaniem jest uwolnienie jej i zabicie kapłana Anubisa.

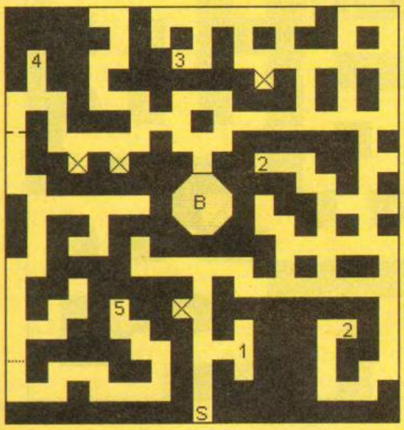
Chodząc po korytarzach musisz bardzo uważać na dwojakiego rodzaju pułapki. Są to przeciągnięte w poprzek korytarza linki, które uruchamiają ostrza, strzały, kolce albo powodują zawalanie się korytarzy. Aby ominąć linkę (na mapie zaznaczona jest ona linią kropkowaną w poprzek korytarza), należy zatrzymać się przed nią oraz wybrać opcję AVOID.

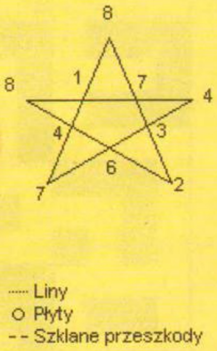
Drugim rodzajem pułapek są ruchome płyty, które uruchamiają toczące się olbrzymie głazy (na mapie zaznaczone są one małymi okręgami). Płyt się nie da ominąć, należy więc uciekać przed głazami, które toczą się zawsze z kierunku, w którym aktualnie się udajesz.

Poziom 1.

Rozpoczynasz od punktu [S]. Zaraz po dostaniu się do piramidy zatrzaskuje się za tobą wejście i nie masz już drogi odwrotu. Udaj się więc do punktu [1]. Zabierz ze stołu czysty papirus i lampę. Z pleców pisarza wyciągnij sztylet i użyj go.

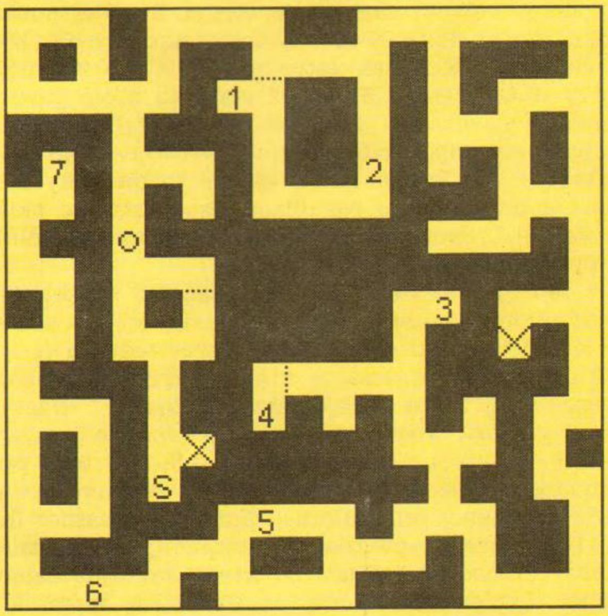
Przeszukaj pisarza (SEARCH) i weź papirus spod jego głowy. Z prawej strony pokoju weź pojemnik z olejem (JAR). Z lewej strony zabierz ze skrzyni skarabeusza, a z koszyków odważnik i papirusy. Dzięki czystym papirusom Twój wuj może stworzyć czar uzdrawiający. Podczs poruszania się na tym poziomie piramidy powinieneś zebrać 5 dzbanków (POT). Na mapie są dwa punkty [2], zabierz z nich piasek. W [3] w dzbanku znajdziesz kamerton. Kamertony służą do rozbijania szklanych płyt blokujących przejścia (każda szklana płyta pęka przy innej częstotliwości). Następnie udaj się do [4], w skrzyniach i w dzbankach poszukaj odważnika i tabliczki. Zabierz te przedmioty i udaj się do [5]. Znajdują się tu schody na następny poziom, a zaraz za nimi jest do rozwiązania zagadka. Cyfry na pentagramie należy ustawić zgodnie z rysunkiem obok mapki.





Poziom 2.

Zaczynasz w punkcie [S]. Udaj się do punktu [1], gdzie w dzbanach znajdziesz odważnik i młot. W [2] przewróć podporę (musisz stanąć jedno pole wcześniej). Następnie wróć na Poziom 1 i przewróć podporę w [6]. Udaj się z powrotem na Poziom 2.



Idź do [3]. Z dzbanka weź kamerton, a w [4] weź dzban z odpadkami po mumifikacji.

Zawróć na Poziom 1, zabierając po drodze jednemu ze strażników oszczep (jeżeli nie zrobiłeś tego wcześniej). Będąc na Poziomie 1 udaj się do basenu (szary obszar w centrum). Stojąc na brzegu rzuć na ziemię dzban z odpadkami po mumifikacji (DROP) i cofnij się o jedno pole. Uaktywnij oszczep i wciśnij ikonę walki, a gdy z basenu wyjdzie aligator — walcz. Zabierz oszczep, podejdź do basenu i nabierz wody (COLLECT), najlepiej jeżeli masz 5 dzbanków, w przeciwnym razie będziesz musiał wrócić.

Teraz zawróć na Poziom 2. Udaj się do [5] i zabierz tabliczkę. W [6] wylej z dzbanów wodę na rozżarzone węgle. Idź do [7]. Są tutaj schody na następny poziom, a za nimi następna zagadka do rozwiązania. Tak należy skierować strumień wody, aby jako pierwsza napełniła się butelka z symbolem życia.

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ LABORATORIUM - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 24.000 zł
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 140.000 zł,
  za 12 numerów - 250.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 16.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  roczna (26 nr.) - 380.000 zł,
  półroczna (13 nr.) - 200.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ Public Domain — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ Kuferek AMIGI, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**
  za 6 numerów - 120.000 zł,
  za 12 numerów - 240.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.06.94	podlicz i wpisz razem:		Kupon 6/94

LUPUS

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.06.94	podlicz i wpisz razem:		Kupon 6/94

LUPUS

PCkurier	13 200.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	26 380.000,-	kwota:	
ENTER	6 140.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 250.000,-	kwota:	
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus	6 420.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.06.94	podlicz i wpisz razem:		Kupon 6/94

LUPUS

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.
★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.
★ **Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 100.000 zł. W prenumeracie taniej: 420.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.**

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.
Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.
★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).
★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.
★ **W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.
W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.
★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).
★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.
★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 nuumerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**

LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

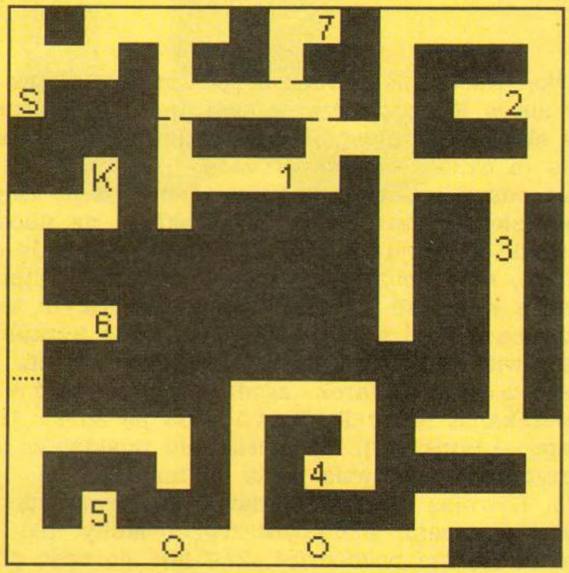
ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie ....
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający ....
adres	adres	adres ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
datownik / podpis przyjm. / opłata zł	datownik / podpis przyjm. / opłata zł	datownik / podpis przyjm. / opłata zł

Poziom 3.

Startujesz od punktu [S]. Udaj się do punktu [1] i zwal podporę (pamiętaj, aby stanąć po prawej stronie podpory — wg mapy). W [2] znajduje się tabliczka. W [3] nasyp piasku do dzbana wiszącego na sznurku, a otworzy się przejście w drugim końcu

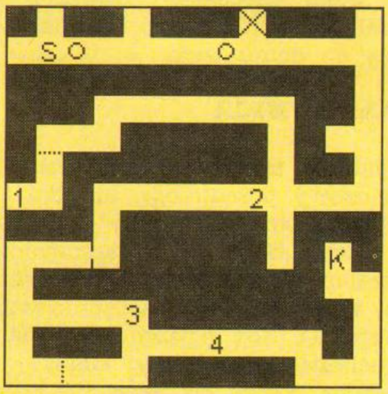


sali.

W [4] znajdziesz kamerton, a w [5] kamień. Zanim wejdziesz do pomieszczenia oznaczonego jako [6], rzuć kamień na ruchomą płytę wewnątrz. Będąc już w środku, zabierz łuk i strzałę łucznikowi z prawej strony. W [K] znajdują się schody na następny poziom (tym razem bez zagadki).

Poziom 4.

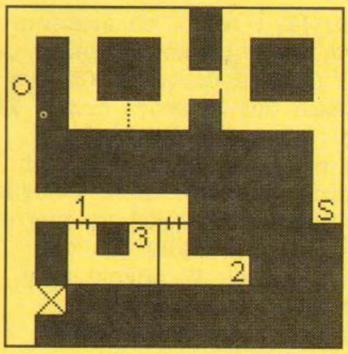
Początek drogi — punkt [S]. Następnie udaj się do punktu [1], weź kamerton i wróć na Poziom 3.

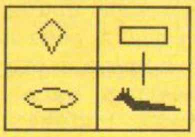


Tutaj udaj się do [7] i weź kolejny kamerton. Zawróć na Poziom 4 i udaj się do [2]. Tutaj użyj łuku. Przejdź po kładce na drugą stronę przepaści. W [3] zwal podporę. W [4] znajduje się sala z podłogą wyłożoną płytami pokrytymi rysunkami. Aby bezpiecznie przejść, musisz stawać na płyty z innymi rysunkami niż te, które są narysowane na zakrwawionym papirusie z Poziomu 1. W [K] są schody na następny poziom (znowu bez zagadki).

Poziom 5.

Rozpoczynasz (jak zwykle) od [S]. Po zrobieniu dwóch kroków, zatrzaskuje się za Tobą przejście. Gdy staniesz naprzeciw lustra, zacznie wydzielać się trujący gaz. Lustro zniszcz za pomocą kamertonu. Rozbicie lustra spowoduje odblokowanie zatrzaśniętego przejścia, a gaz przestanie się wydzielać. W [1] przeszukaj trupa (SEARCH) i zabierz mu amulet. Następnie, będąc obróconym w stronę ściany, pod którą leży truchło, wciśnij ikonę walki i oszczepem



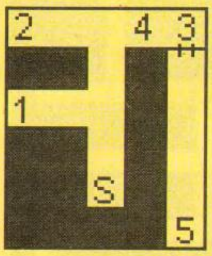


przebij się przez ścianę.

Następnie udaj się do [2], niszcząc po drodze ścianę, w ten sam sposób co poprzednio. Leży tutaj tabliczka, ale podniesienie jej kończy się tragicznie, ponieważ ze ścian wypełzają węże i szybko zostaniesz śmiertelnie pokąsany. Jednak węże można przegonić ogniem. Rozlej więc na podłodze olej (DROP), a następnie podpal go (LIGHT). Teraz weź tabliczkę i udaj się do [3]. Są tutaj schody na następny poziom, a tuż za nimi, dalsza droga jest zablokowana przez płytę z prostokątną wnęką. Włóż tabliczki, które niesiesz we wnękę, według rysunku obok mapki.

Poziom 6.

Wyruszasz od [S]. W pomieszczeniach 1 i 2 znajdź po jednym odważniku. Podejdź do sarkofagu w punkcie [3] i w otwór na jego froncie włóż skarabeusza. Otwórz sarkofag i zajrzyj do środka. Znajdziesz tam księżniczkę (całe szczęście — jeszcze żywą). Zajrzyj ponownie do sarkofagu. Zabierz ostatni odważnik. W [4] jest waga, należy ustawić na niej odważniki w ten sposób, aby ją zrównoważyć (lewa szalka: very heavy, heavy, extremely light; prawa szalka: light, very light, extremely heavy). Otworzą się wówczas drzwi znajdujące się obok Ciebie. Za tym przejściem spotkasz swego złego brata. Musisz wygrać z nim w pojedynku, całe szczęście, nie jest on najlepszym szermierzem.



Następnie podejdź do posągu. Wejdź na niego (!) i włóż amulet w otwór umiejscowiony na klatce piersiowej. Teraz zejdź na dół. Pchnij figurę u stóp posągu i wejdź w powstałe w ten sposób przejście. Twoje zadanie zostało wykonane.

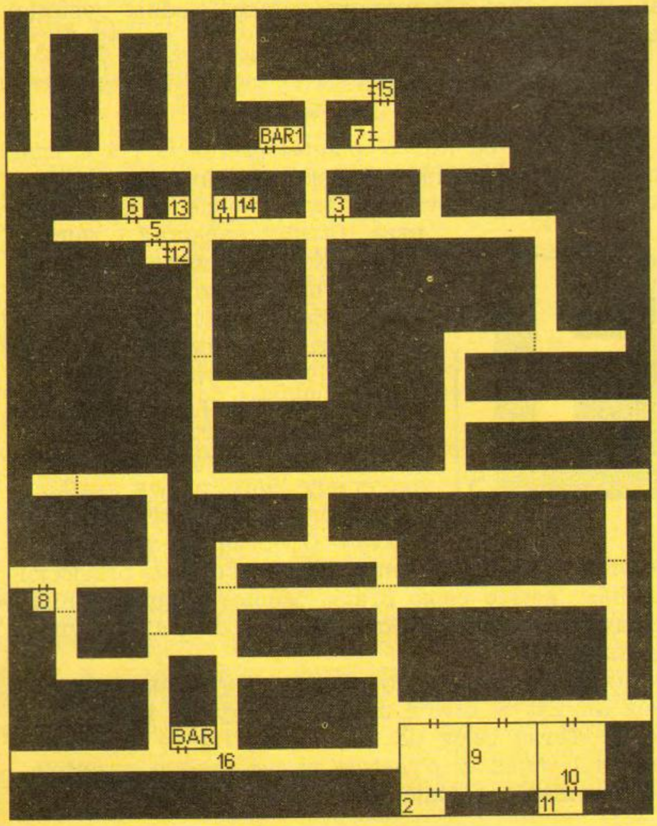
KUBA ROZPRUWACZ

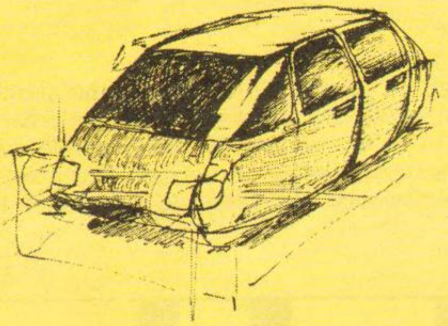
Twój kolejny zły brat jest słynnym Kubą Rozpruwaczem, nieuchwytnym mordercą. Twoim zadaniem jest odnalezienie go i zlikwidowanie. Poruszając się po mieście musisz uważać na policjantów oraz grupę ludzi, którzy pragną zemsty za wszystkie morderstwa popełnione przez Kubę Rozpruwacza. Zaczynasz swoją misję od oględzin zwłok zamordowanej młodej kobiety (dosłownie przed chwilą). Zabierz jej torebkę i uciekaj jak najszybciej z miejsca zbrodni. Następnie udaj się do punktu [2] i z pomostu zabierz deskę. W punkcie [6] weź linę z beczki, a w punkcie [3] — zwierzęce wnętrzności.

Udaj się teraz do punktu [4] i wejdź po drabinie na dach. Obróć się w lewo, połóż deskę pomiędzy dachami, przejdź po niej i podejdź do okna. Otwórz je. Po schodach zejdź na sam dół i otwórz drzwi. Ze sklepu zabierz marynarkę, kamizelkę i cylinder. Następnie ubierz się w to wszystko. Wróć na dach. Przejdź z powrotem po desce na drugi dach, podejdź do komina i przywiąż do niego linę. Zejdź po niej do otwartego okna i wejdź do środka. Będąc już wewnątrz budynku, zejdź piętro niżej. W pokoju znajdziesz list z kluczem do magazynów.

Następnie zejdź na sam dół. Zabierz stąd dwa klucze i ołówek. Wróć na dach i korzystając z drabiny, zejdź na dół. Z torebki wyciągnij pieniądze i pamiętnik. Obejrzyj pamiętnik (LOOK AT), następnie użyj ołówka na niewyraźny tekst (prawa stronica u góry). Idź do punktu [15], otwórz drzwi i udaj się do [7]. Weź stąd pigułki nasenne (są na lewej, drugiej od dołu półce — w szafce naprzeciw drzwi, którymi wszedłeś). Wysyp pigułki nasenne na wnętrzości zwierzęce.

Teraz udaj się do [5]. Stoi tutaj beczka, wejdź na nią. Zobaczysz psa, rzuć mu wnętrzności, otwórz





zasuwkę. Następnie otwórz drzwi, przejdź przez nie, obróć się w lewo, otwórz kolejne drzwi. Znajdziesz się w sklepie. Ze skrzynki przed kontuarem zabierz szpadę (a cane), a z wazy (vase) — gwizdek. Następnie odsuń wiszące ubrania i otwórz sejf. Zabierz z niego złoty zegarek i wyjdź ze sklepu na ulicę.

Udaj się do baru (BAR 1 na mapie). Podejdź do barmana, kup piwo i porozmawiaj z nim. Następnie obróć się w prawo i porozmawiaj ze stojącym tam mężczyzną. Obróć się ponownie w stronę kontuaru i porozmawiaj z siedzącym przy nim osobnikiem. W zamian za złoty zegarek, zgodzi się przynieść klucze od mieszkania Molly Parkins i poda jej adres. Udaj się tam — punkt [8]. W mieszkaniu znajdziesz list, przeczytaj go, następnie pójdź do innego baru (BAR). Również tutaj porozmawiaj z barmanem. Za pierwszym razem, gdy spytasz go o Molly, nie będzie chciał nic powiedzieć. Zagadnij go więc po raz drugi i powiedz mu, że jest słabym kłamcą, a następnie pokaż mu pamiętnik i list znaleziony u Molly. Barman zgodzi się pomóc, ale musisz dla niego odzyskać herbatę (w tym celu dostaniesz od niego łom). Niestety po wyjściu z baru okazuje się, że jakieś oprychy zablokowały uliczki w pobliżu baru, a na nabrzeżu stoi policjant. W [16] stań tak, abyś miał uliczkę po prawej stronie, użyj gwizdka, a następnie jak najszybciej omiń bar i skręć w prawo. Teraz jeszcze kawałek prosto.

Następnie udaj się do [9], otwórz łomem skrzynię, weź herbatę i wracaj do baru (BAR). Oddaj herbatę barmanowi, a w zamian dowiesz się gdzie aktualnie znajduje się Molly, a także otrzymasz od niego potrzebny klucz. Idź do [10]. Spotkasz tam Molly, porozmawiaj z nią, następnie udaj się na pomost. Spotkasz tam swojego złego "braciszka". Walcz z nim, aby wygrać. Jeżeli uda Ci się tego dokonać, zostaniesz przeniesiony do domu wuja.

CZAROWNICA

Po wykonaniu wszystkich czterech zadań, stary sługa wuja wręczy Ci cztery przedmioty: amulet, pierścień, nóż i fiolkę z trucizną z rośliny mutanta. Otworzy się również nowy "świat" — z czarownicą. Przed wejściem doń, załóż amulet! Zaraz po wejściu rzuć fiolką z trucizną w czarownicę, następnie weź kuszę (lewa strona ekranu). Gdy pojawi się scena, w której czarownicy ucinają dłoń — użyj kuszy. Następnie, gdy czarownica będzie już leżeć na ziemi — użyj noża.

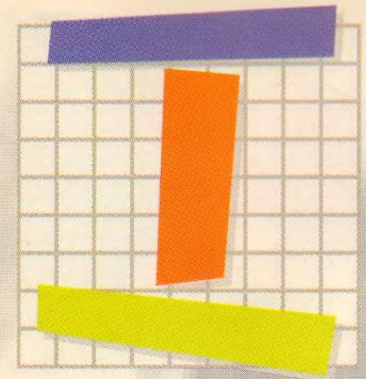
Czekaj teraz na ujawnienie się Twojego brata, użycie pierścienia zdejmie zły czar i będziecie mogli razem opuścić ten "nieco" dziwny dom.

Dariusz Berdysz (Wrocław)

HEKS-SEKS SZKIC O VIRTUAL SEXUALITY

ŚWIAT NIGDY BY SIĘ NIE DOWIEDZIAŁ O KORZYŚCIACH PŁYNĄCYCH Z UPRAWIANIA SEKSU, GDYBY NIE REWOLUCJA PÓŹNYCH LAT SZEŚĆDZIESIĄTYCH I SIEDEMDZIESIĄTYCH. WYZWOLENIE KOBIET SPOD DOMINACJI MĘŻCZYZN, POTĘPIENIE KULTURY MACHO I SPOPULARYZOWANIE RÓŻNYCH TECHNIK OSIĄGANIA PRZYJEMNOŚCI, WYDATNIE WPŁYNĘŁO NA POPRAWĘ WARUNKÓW ŻYCIA LUDNOŚCI W KRAJACH ROZWINIĘTYCH. TAK PRZYNAJMNIEJ MOŻNA BY WYWNIOSKOWAĆ Z PRZERÓŻNYCH PUBLIKACJI PRASOWYCH I KSIĄŻKOWYCH POŚWIĘCONYCH TEMU NOŚNEMU SKĄDINĄD TEMATOWI. TYMCZASEM JUŻ U SCHYŁKU ZESZŁEGO WIEKU PEWIEN UCZONY, NAZWISKIEM ZYGMUNT FREUD WYKAZAŁ, ŻE NA WIĘKSZĄ CZĘŚĆ ZACHOWAŃ I PRZYZWYCZAJEŃ LUDZI BEZPOŚREDNI WPŁYW MA PROWADZONE PRZEZ NICH ŻYCIE SEKSUALNE, A POWODZENIA BĄDŹ ŻYCIOWE KLĘSKI SWÓJ POCZĄTEK BIORĄ WŁAŚNIE W MAŁŻEŃSKIM LUB POZAMAŁŻEŃSKIM ŁOŻU. NIKT MU WTEDY NIE WIERZYŁ, A I DO DZIŚ SĄ TACY, KTÓRZY WĄTPIĄ W PRAWDZIWOŚĆ JEGO TEORII, MAŁO PASUJĄCEJ DO OBRAZU ŚWIATA UCZUCIOWEGO LUDZI OGLĄDANEGO W FILMACH TYPU "PRZEMINĘŁO Z WIATREM". PRZECIĘTNY CZŁOWIEK NIE MOŻE UWIERZYĆ, ŻE WSZYSTKO CO ROBI, MÓWI, PISZE, CZYTA, ZJADA I WYDALA JEST TAK ŚCIŚLE ZWIĄZANE Z CZYNNOŚCIAMI MAJĄCYMI NA CELU — WEDŁUG CHRZEŚCIJAŃSTWA — GŁÓWNIE ZWIĘKSZENIE PRZYROSTU NATURALNEGO. BYNAJMNIEJ NIE PRZESZKADZA TO JEDNAK W CHŁONIĘCIU PRZEZ MASY CORAZ TO NOWSZYCH "REWOLUCYJNYCH" ODKRYĆ WSPÓŁCZESNEJ ERY I FASCYNOWANIU SIĘ DZIEŁAMI POŚWIĘCONYMI SZTUCE KOCHANIA (KOPANIA, KONANIA, ITD.).

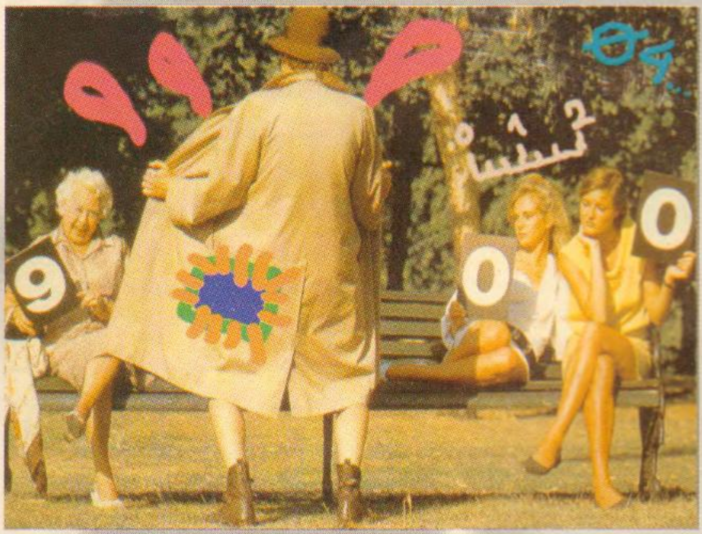
Nie mniejszą popularnością cieszy się również tzw. "pornografia", czyli wszystko to, co przedstawia akt seksualny au naturel, bądź w identyczny sposób — służące jego odbyciu narządy. Według specjalistów, pornografia dzieli się na "miękką" i "twardą" (soft i hard). Do pornografii miękkiej zaliczane są np. rysunki w atlasie anatomicznym przedstawiające budowę narządów płciowych, lub podobne zdjęcia z szeroko rozpowszechnionych czasopism publikujących materiały poglądowe dla ginekologów ("Cats", "Penthouse", "Men Only", "Hustler" i wiele innych). Do twardej pornografii zalicza się natomiast m.in. kasety z nagranymi westchnieniami rozkoszy kochanków, filmy instruktażowe dla początkujących sadystów, bądź gazetki określane wspólną nazwą "świerszczyków". Ponieważ pornografia miękka nie powinna być — znów według specjalistów — zabroniona, a dokładne określenie rodzaju kwestionowanych materiałów czasami bywa niemożliwe, to ogólnie przyjmuje się, że zdjęcia nagich, prawidłowo zbudowanych pań samotnie lub w towarzystwie panów nie przygotowanych do żadnych działań zaliczamy do "dozwolonych". Takie same zdjęcia



pań zbudowanych nieprawidłowo, bądź zbudowanych prawidłowo, ale posługujących się jakimiś przyrządami, bądź wreszcie w towarzystwie panów gotowych do akcji lub akcję tę wykonujących — są wyklęte i zabronione.

Krótki kurs historii porno

Myliłby się jednak ten, kto by myślał, że pornografia jest wynalazkiem i problemem naszych czasów. Przewodnik po temacie, Zygmunt Freud gdy formułował pierwsze aksjomaty swoich teorii, miał do dyspozycji całkiem pokaźną pulę dorobku ludzkości w tym zakresie. Nie wspominając już



o tym, że purysta mógłby się nawet przyczepić do pewnych fragmentów Biblii, to w historii cywilizacji można znaleźć całe mnóstwo pornograficznych obrazków, rzeźb, książek i gazet. Pierwsze zdjęcia porno robili już wynalazcy aparatu fotograficznego (w końcu po coś go wynaleźli...), malarze zajmowali się w dużej części malowaniem nagich kobiet w różnych pozycjach (czyli — łączyli przyjemne z pożytecznym), a pisarze w momentach znudzenia lub samotności tworzyli powieści i poematy o treści — delikatnie mówiąc — obscenicznej. Nasz cicerone Zygmunt zacierał więc łapki z uciechy, gdy dość łatwo mu przyszło z całej tej twórczości odczytywać kryjące się między wierszami lub maźnięciami pędzla treści nieczytelne dla przeciętnego odbiorcy.

Jak dotąd nikt nie potrafi wytłumaczyć celu istnienia pornografii. Skoro teoria Freuda jest przez dużą część ludzi zdecydowanie odrzucana, to trudno jakoś sensownie uzasadnić niemały popyt na wydawnictwa i filmy o treści jednoznacznej. W dobie rewolucji seksualnej przypisuje się pornografii wartość wychowawczą (ponoć w krajach nie przeszkadzających rozwojowi tej pożytecznej gałęzi twórczości maleje liczba przestępstw z lubieżności i frekwencja w kościołach), szkoleniową (przeciętny człowiek nie może sobie przecież dać rady z tak skomplikowanym zadaniem, jakim jest miłość fizyczna powiązana z obustronną przyjemnością) lub estetyczną (oglądanie nagiego ciała kobiecego w wyszukanych pozach jak wiadomo wywołuje pozytywną reakcję u mężczyzn, chociaż odwrotnie — nie zawsze). Bardziej wprawny miłośnik Freuda znajdzie jednak w pornografii rodzaj uniwersalnego środka przekazu informacji, daleko bardziej nośnego niż mowa i pismo. Pokaż mi to, co oglądasz, a powiem Ci kim jesteś — mówi freudysta i nie myli się nigdy.

CAP

Ponieważ — jako się rzekło — celom pornograficznym służą skutecznie wszystkie środki przekazu, którymi dysponują ludzie, to trudno się dziwić, że fala twórczości



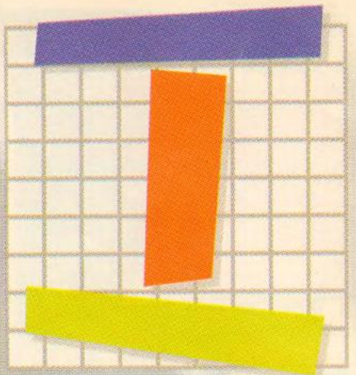
obscenicznej nie ominęła także komputerów. Systematyczne zwiększanie mocy obliczeniowej procesorów pozwala na tworzenie efektownych animacji, opartych na sekwencjach filmów wideo; rozwój zaś techniki digitalizowania obrazu umożliwia np. jednoczesną pracę w Wordzie dla Windows i oglądanie w okienku ulubionego filmu z Ginger Lynn, lub Hyapathią Lee. To jednak tylko pewna (spora) część pornografii wspomaganej komputerowo (CAP — Computer Aided Pornography). Życie jest grą i całokształt stosunków między płciami jest także jej rodzajem, więc stworzenie gier komputerowych opartych na regułach łóżkowego hazardu (da, czy nie da?) przychodzi na myśl każdemu łowcy panienek, a że nie każdy może coś złowić, to i chętnie sobie pogra. Według Freuda bowiem, człowiek uzupełnia braki w swoim życiu seksualnym używając środków zastępczych — oglądając pornosy, paląc papierosy, pijąc alkohol i grając w ruletę. Po co jednak zastępować sobie cokolwiek w czasach nowoczesnych — pójdźmy wprost i zamiast o pieniądze, zagrajmy o towarek na noc.

Większość ludzi wątpi w swoje zdolności. Ci, którzy mają — uzasadnione lub nie — wątpliwości co do możliwości swego umysłu, na ogół szukają pocieszenia w ugruntowywaniu (zazwyczaj zresztą fałszywego) poglądu o swojej potencji seksualnej. Spośród takich rekrutują się donżuany i kasanowy, kalibabki i inni "wspaniali kochankowie", dla których kobiety zostały stworzone w jednym celu. Pomińmy tu milczeniem żałosność ich zabiegów. Ciii... Kobiety też nie są bez winy, bowiem dość mechanicznie reagują na pewne zestawy bodźców, których w zasadzie łatwo się nauczyć. Tacy faceci jednak wpływają swymi "osiągnięciami" na poglądy ludzi bardziej inteligentnych, którzy w wielu wypadkach uważają, że nie są zdolni do bicia miłosnych rekordów. Zygmunt Freud mówił o tym jasno, nie ukrywając zresztą, że taki sposób myślenia to bzdury. Jednak dzięki wysiłkom współczesnych fachowców udało się przekonać wielu ludzi, że seks to rzemiosło dla wybranych, rodzaj skomplikowanej sztuki, coś jak obsługiwanie jedną ręką obrabiarki numerycznej połączone z graniem drugą akompaniamentu do boogie—woogie na fortepianie i nogami kontrapunktu z "Fantazji Chromatycznej" Bacha na pedale organów oliwskich. Takie wyobrażenie działa na delikatne umysły i powoduje, że w miejsce łóżka pojawia się komputer z adekwatnym programem, bowiem doprowadzenie kobiety do szczytu rozkoszy jawi się jako zadanie nie do wykonania. No fakt, trudno zadowolić damę wychowaną na dziełach dr Wisłockiej, która nic nie precyzując, rzuciła parę ładnie brzmiących haseł.

Larry i panienki

Duch Zygmunta Freuda unosił się nad twórcami gier przygodowych z serii **"Leisure Suit Larry"**, których bohaterem jest skądinąd przemiły Larry Laffer, zawodowy podrywacz i doskonały playboy. Jego twarz o szlachetnych rysach przyciąga mnóstwo kobiet wyposażonych bogato przez naturę w tzw. "duże, niebieskie oczy" i okrągłe elementy tzw. "dolnej krzyżowej". Nogi "po szyję" należą





również do preferowanych przez Larry'ego części kobiecego ciała; dlaczego? — historia milczy, chociaż i tak każdy wie, że "nogi to na boki". Cóż zrobić — Larry, jak każdy prawdziwy mężczyzna — nie potrafi się oprzeć wdziękom pań i należy do tych facetów, którzy zgodnie z przewidywaniami brzydszych kobiet zupełnie nie zwracają uwagi na "inteligencję" (podaję w cudzysłowie, bo pożal się Boże). Kobieta inteligentna być nie musi, lecz nie oznacza to wcale, że od mężczyzny inteligencji nie oczekuje. Zdobycie Dobrej D (Małe Wiadomości DD) wymaga — wprawdzie niezbyt długich — ale jednak zabiegów i zgromadzenia pewnej sumy środków płatniczych, bądź kolorowych paciorków, którymi, jak powszechnie wiadomo, cywilizowani ludzie otwierają sobie drogę do serc i żołądków ludożerców oraz innych dzikusów.

Larry krąży więc po knajpach, lupanarach (tego słowa używam tylko w celu uniknięcia brzydko brzmiącego "burdelu"), ośrodkach FWP i innych miejscach, w których według jego informacji można spotkać mnóstwo towaru chętnego do nawiązania bliższych znajomości. W klozetach i hotelowych pokojach szuka walorów niezbędnych do olśnienia wybranek, a przy tym bywa zaplątany w dziwne, mafijne wręcz układy i czasami nawet dostaje po pysku albo w łeb gazrurką. Cóż — tak, jak w życiu. Tę serię przygodówek Sierry trudno zaliczyć do "pornograficznych", mimo iż ich tematyka kwalifikuje je raczej jako przeznaczone dla osób od lat osiemnastu. Jednakże nie powiedziałbym, że są to programy niesmaczne, że brak w nich finezji i wspaniałego, lekkiego humoru, tak charakterystycznego dla sierrowskich produktów. Na szczęście większość małolatów nie załapie się na tę przyjemność, bowiem bez elementarnej znajomości angielskiego i realiów życia nie sposób przebrnąć przez skomplikowaną fabułę gier, które dzięki temu stają się rozkoszą dla ojców i starszych braci.



Czarodzieje w tartaku

Czarodzieje — jak powszechnie się uważa — rzucają uroki na kobiety machając przed nimi swoimi różdżkami. Rozmiar podobno nie gra roli; faktycznie — trzeba po prostu wiedzieć jak machać i jakich zaklęć przy tym użyć, żeby usidlić damę, doprowadzając ją do omdlenia. W odleglejszych czasach w celu zbliżonym stosowano także ziele lubczyka, bądź nogi pająka zgniecione z chlebem na grobie Stefana o północy. Wygodny to sposób na problemy zauważone przez Freuda — parę słówek, jakaś tabletka lub globulka... Tak właśnie postępują bohaterowie serii gier wydanych przez firmę MicroProse. Łączy je osoba autora — Steve'a Meretzky'ego — który przygodowymi grami o tematyce nie zawsze moralnej zajmował się od samego początku. Wydana w 1987 r. przez firmę Infocom jego tekstowa "adventure" o nazwie **"Leather Goddesses of Phobos"** okazała się na tyle kontrowersyjna, że wzbudziła protesty w Senacie USA, co zmusiło autora do opracowania osobnych wersji dla purytanów, normalnych i zboczeńców. I nie chodzi tu o to, że w grach Meretzky'ego znajdziemy jakieś mocno niesmaczne rysunki, czy dużą ilość słów "fuck", "ass", "cock" i "cunt". Sposób przedstawienia problemu i towarzyszące mu komentarze muszą wstrząsnąć umysłowością przeciętnych użytkowników żon, chociaż dla freudystów nie są niczym nowym ani szokującym.

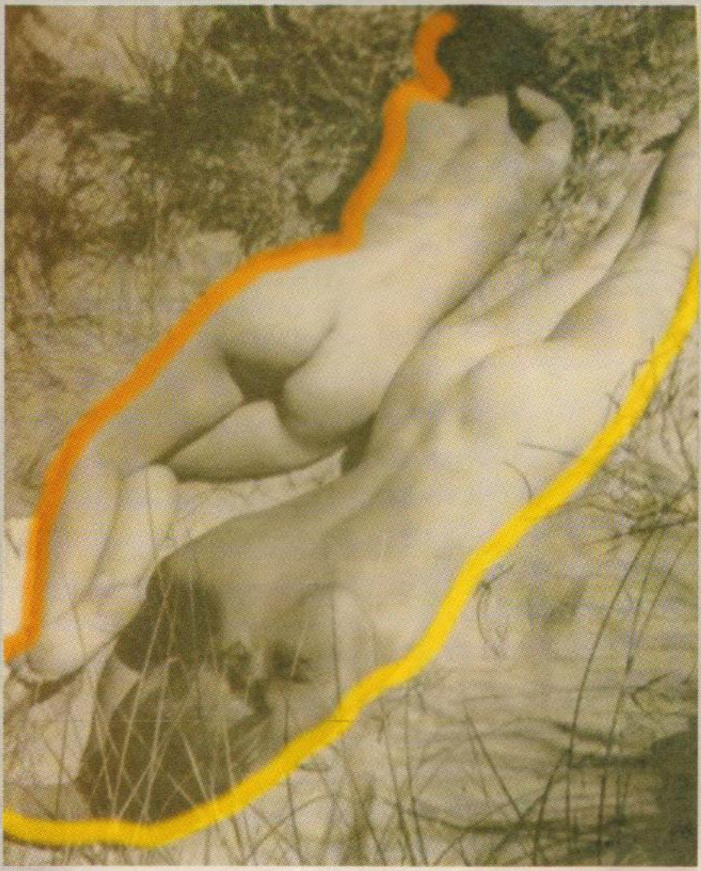
W 1991 r. MicroProse wydała pierwszą grę Meretzky'ego — **"Spellcasting 101: Sorcerers Get All The Girls".** Program to stary, ale do dziś nie tracący nic ze swej atrakcyjności. "Sorcerers" są również tekstową przygodówką, wzbogaconą jednak przez rysunki o frywolnej treści i przyjaźniejszy dla użytkownika interfejs graficzny. W skrócie, akcja gry jest zbliżona w założeniach do "Larry'ego", chociaż rozgrywa się w innych realiach. Absolwenci jednej ze szkół czarnoksięskich rozłażą się po miasteczku, w którym znajduje się siedziba ich college'u i — ponieważ w szkole panuje dość ścisła reguła, prawie że zakonna — próbują dać upust swym hamowanym popędom, stosując do tego celu nie zawsze uczciwe sztuczki, które poznali na wykładach. Dyrekcja szkoły na takie wyczyny nie patrzy przez palce, tak więc — oprócz utrudnień wynikających z nienajlepszego opanowania czarnoksięskiego rzemiosła — absolwenci rwący kolejne dziewczyny muszą uważać na swoich "in loco parentis", żeby zacytować wspaniałą "Stalky i spółka" Kiplinga. Ostatnio ukazała się nowa wersja "Sorcerers", już przeznaczona do współpracy z kartą VGA ("Spellcasting 101" dysponował tylko grafiką EGA, chociaż dobrą), a także nowa wersja klasycznej gry Meretzky'ego — "Leather Goddesses", w wersji graficznej.

Bez ogródek

Przygodówki to gry dla elity. Nie każdemu chce się męczyć ze słownikami i brnąć poprzez mnóstwo problemów, żeby zobaczyć jeden—dwa ekrany z rysunkami półnagich Wenus w seksownych bikini z obsuniętymi ramiączkami. Po co się męczyć? Rewolucja seksualna uczy nas, że cały wysiłek powinniśmy włożyć w te "śmieszne ruchy", minimalizując zabiegi poprzedzające grę wstępną — obowiązkowy według teo-

retyków element seksu. Dlatego, idąc z duchem czasu, firmy wprowadzają na rynek coraz więcej gier (?) bezpośrednio dotyczących aktów płciowych, z pominięciem całej otoczki. Klasycznym przykładem będzie tu **"Party Cocktail"** na Amigę czy też **"Simusex"** na PC, w których jedynym zadaniem gracza jest szybkie poruszanie joystickiem lub myszką. O tyle, o ile w "Party Cocktail" występuje pewien element zręcznościowy, to już w "Simusex" ruchy myszki (hm, hm...) są "sztuką dla sztuki", ponieważ prócz niewątpliwego oddziaływania wychowawczego i szkoleniowego (p. akapit "Krótki kurs historii porno") program ten nic ze sobą nie niesie. Do jego niekwestionowanych zalet należy natomiast to, że można go skopiować za darmo, m.in. w Internecie.

Elementy typowo freudowskie mogą również wykorzystywać gry logiczno—zręcznościowe czy też układanki typu puzzle. Każdy, kto widział grę **"Astrotit"**, lub **"Bomb'X"** będzie wiedział, jak wiele może zdziałać męski organ płciowy. Może bowiem być armatką zestrzeliwującą wraże pojazdy na wzór "Space Invaders" ("Astrotit"), lecz równie dobrze wciela się w rolę PacMana zjadającego kamyczki i pełzające pajączki ("Bomb'X"). Pod kamyczkami ukryć można obrazek nagiej panienki, co tylko podniesie atrakcyjność gry i skłoni grającego do bardziej konsekwentnego poszukiwania właściwej drogi w meandrach labiryntów poszczególnych poziomów. Nie jest też wielkim problemem zeskanowanie kilku fotografii modelek z popularnych czasopism erotycznych, pocięcie ich na kawałki i uraczenie właściciela komputera elektroniczną układanką, w której niewątpliwie najbardziej intrygującym elementem jest możliwość ulokowania narządów zaliczanych do pierwszorzędnych cech płciowych obok tych, które na ogół z płcią niewiele lub nic nie mają wspólnego (np. nosa). Można też takie zeskanowane zdjęcia zaopatrzyć stosownym komentarzem i wprowadzić do logicznej gry w "numerki" (nomen omen), co zastosowali skutecznie twórcy programu **"Penthouse Hot Numbers"**, znanego z wersji na Amigę i PC. W tymże programie zwraca też uwagę zabawne intro z taką sobie animacją, lecz za to o stosownej wymowie.



Oglądactwo

No cóż — gry są zawsze grami. Jak głupie by nie były, to jednak coś tam w nich wymaga pomyślenia, coś potrafi odwrócić choć na chwilę uwagę od spraw trywialnych, a coś sprawia, że po prostu dobrze się bawimy. Prawdziwa pornografia wspomagana komputerowo zaczyna się jednak tam, gdzie gry się kończą. Bo dla gracza nie zawsze ważny jest lekko zgniły zapaszek i nawet mniej smaczne komentarze, których często nie zrozumie. Wprawdzie rodziców może trochę zaniepokoić niezdrowe zainteresowanie pociech sprawami seksu i wypieki na twarzy, pojawiające się przy uruchamianiu pewnych programów, lecz w dzisiejszych czasach odcięcie małolata od komputera nie zabezpieczy go przed poznawaniem, choćby i niepojętych, zagadnień związanych ze współżyciem płci. Niektórzy psycholodzy zalecają nawet sztuczne "oswajanie" dzieci z tymi sprawami, bowiem wychodzą z całkiem niesłusznego założenia, że młodzi nie czują jeszcze bluesa. Ale — nie podważając założeń wychowania seksualnego — warto zaniepokoić się trochę rzeczami, które są zdecydowanie szkodliwe dla ludzi młodych i niedojrzałych.

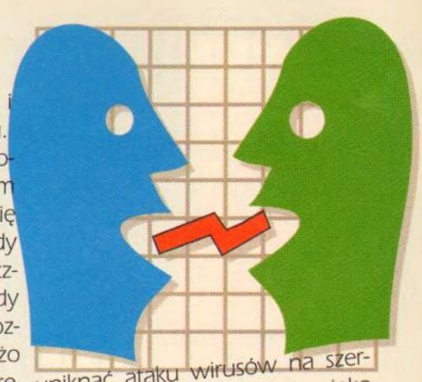
Niestety, w naszym pięknym kraju komputery wciąż jeszcze postrzegane są jako urządzenia do księgowania i maszynki dla przeciętnych ludzi niedostępne. Mało kto potrafi naprawdę obsłużyć PC i bawić się nim; mało kto, prócz ludzi młodych. Dlatego to, co dzieje się w komputerowym półświatku nie interesuje rodziców; nie zdają sobie sprawy, do czego da się wykorzystać to śmieszne szare pudełko z monitorem i klawiaturą, stojące na biurku. A tu — pospolitość skrzeczy. Gry o tematyce dwuznacznej, czy nawet jednoznacznej na ogół rzadko przekraczają pewne granice zdrowego rozsądku; ostatecznie w kinach, telewizji, czy na wideo można sobie obejrzeć nieraz dużo gorsze rzeczy. Ale poprzez ogólnodostępne sieci komputerowe da się ściągnąć modemem zeskanowane fotografie o treści znacznie wykraczającej ponad zdolność percepcji przeciętnego człowieka. Ba! Zbiory takich zdjęć można kupić nieomal "na ulicy" (tak — w Polsce!), na płycie kompaktowej opatrzonej niewinną okładką. Mało "zwykłej" pornografii; znajdziemy tam zdjęcia i animacje obrazujące nie te "normalne" zachowania seksualne opiewane w książeczkach seksuologów, których pełno w księgarniach. Wręcz przeciwnie. Tu nawet Freud miałby trudności z identyfikacją, chociaż sporo wiedział i dużo słyszał.

Morał niemoralny

Nie wiem już sam, czy to co piszę przeznaczone jest bardziej dla dzieci, czy dla rodziców. Być może komuś moje słowa wydadzą się zbyt kontrowersyjne; może kogoś oburzą. Może wielu wolałoby o tym milczeć, wychodząc z założenia, że "samo przyschnie" albo, że problem jest marginalny. Wygodnie omijać takie tematy, czytać Biblię i udawać ascetę. Wiem, że tekst ten jest rodzajem kryptoreklamy, dlatego też pominąłem w nim kilka rzeczy dobrze mi znanych, a rozdmuchałem takie, które można — od biedy — uznać za "niewinne". Ale — niezależnie od rozgłosu, który mogę nadać tematowi przyznaję koniunkturalnemu — chciałbym, żeby ten numer "Gamblera" wpadł także w ręce dorosłych. Warto bowiem zauważyć, że komputer to nie tylko zabawka. To też narzędzie edukacji, a ta edukacja nie zawsze obejmuje tematy, z którymi chcielibyśmy zapoznać młodych ludzi. Powiedzmy szczerze — takich tematów n i e obejmuje prawie w ogóle.

Jacek Grabowski





Cały czas mówi się o ochronie. Wszędzie. Gdzie się człowiek nie obejrzy węszą, żeby coś zabezpieczyć, zapobiec lub uratować. Jak nie ochrona zabytków — to przyrody, jak nie prawa autorskiego — to dziecka poczętego. Same (p)rezerwaty... Chodzą sobie nawet od przypadku

UCHOWAJ PANIE BOŻE...

do przypadku tacy dziwni ludzie, co rozdają młodziakom jakieś przezroczyste gumy w opakowaniach po Alka-Prim. Cholera wie, czego chcą. Raz słyszę, że to preparat na zredukowanie wyżu demograficznego, to znowu, że jakowyś "szczytowy interaktywny prewentor z wyzwalaczem ciśnieniowo—odruchowym" — jeden pies. To urządzenie — spartańskie i proste w montażu — ma podobno chronić również przed wszelkiej maści wirusami.

Próbowałem, ale w dziedzinie informatyki nie sprawdziło się. Naciągałem na płytę, stację i klawiaturę, nawet na dysk i monitor. Nic. W efekcie zległem złożony Tremorem, który jak gdyby nigdy nic mutował sobie złośliwie w otchłaniach mojego dysku. Życie mi całkiem obrzydło.

Oczywiście wirusa przywlokłem z giełdy. Bo skąd? Pojechałem z rańca na Grzybowską, żeby się zorientować co chodzi. No i już nie chodzi. To znaczy mój komputer — nie giełda. Ona trzyma się dobrze, ustawa zaszkodziła jej tyle co skrzecząca teściowa, którą i tak zaraz zrzuci się ze schodów. Jak zwykle dobrze się też plenią wirusy komputerowe — szczególnie wśród "autsajderów" (czyli — handlarzy stojących na chłodku pod chmurką). Zawodnicy sprzedający "biały proszek" w budynku wyglądają z tym problemem trochę lepiej. Trudno tu chyba mówić o jakiejś prawidłowości. Po prostu tam stołują się bardziej ekskluzywni gracze—bywalcy, a kramarze nie mogą sobie pozwolić na wciśnięcie zaufanemu klientowi jakiegoś bakcyla. No chyba, że będzie to bakcyl do zostawiania pokaźnych ilości szmalu.

Każdy wracający z giełdy gość znajduje się automatycznie w grupie zwiększonego ryzyka. Z co najmniej kilku powodów. Pierwszy to wpływ swobodnej wymiany softu na poziom ochrony antywirusowej. Wyśmienitym przykładem może tu być Microelephant, który srożył się bezkarnie na warszawskiej giełdzie przez czas raczej dłuższy niż krótszy. Druga sprawa to działanie z premedytacją. Kto powstrzyma przeciętnego lamera od wciśnięcia jakiemuś pędrakowi zestawiku żywych wirusów jako bonusu przy zakupie "ŁapGo XIX — Miszyn set"? Nikt. Ewentualny wpływ na sytuację może mieć tylko protoplasta wzmiankowanego brzdąca, zwany potocznie "ojcem z ciężką ręką", którą poruszy, reagując na sformatowanie twardego dysku służbowego laptopa... Nie zmienia to faktu, że sam ojciec (strojąc przed synem mądre i srogie miny) za Chiny nie będzie wiedział, co jest grane i najpewniej popędzi do serwisu.

Kolejnym aspektem jest motyw popędu. Kiedy jeszcze byłem młody i głupi, zdarzało mi się wychodzić od znajomka z giełdy z sześcioma, czy siedmioma paczkami dyskietek. Tak, jak każdy opuszczający ten przybytek rozpusty obywatel biegłem chyżo do autobusu, gdzie drżącymi rękami otwierałem kserograficzne odbitki angielskich instrukcji lub/i ich polskie odpowiedniki i niecierpliwie wypatrywałem swojego domu. Tam, potykając się na schodach i nierzadko łamiąc co ważniejsze członki (z joystickiem włącznie), dopadałem w końcu komputera i zaczynałem giercować. Popęd był tak silny, że zapominałem przy tym o przestrogach i napomnieniach dorosłych; zanurzałem się w granie, nie myśląc o skutkach działania uśpionych w plikach zwierzątek, tylko czekających na taką okazję.

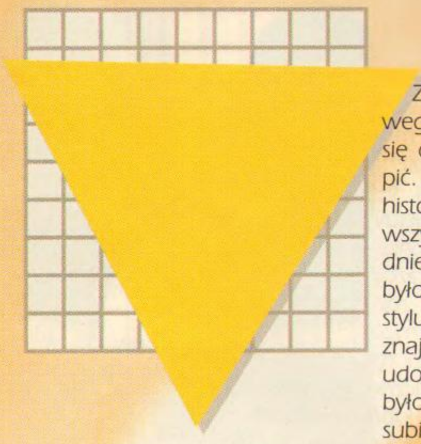
No i post factum, podobnie jak zaskoczeni kochankowie odczytujący wynik próby Wassermana, oglądałem ku swemu przerażeniu na ekranie komunikat: "Non-DOS disk or disk error", lub inny podobny i nie mniej zastraszający. Czasem też zdarzało się, że jakieś bydlę pożerało mi kropki z ekranu, albo prosiło o włożenie hamburgera do stacji A:. I co wtedy? Miałem iść z reklamacją do giełdziarzy, czy do MacDonalda?

Taki był bilans zysków i strat. Patrząc z perspektywy czasu i tak jestem szczęśliwy, że udało mi się uniknąć ataku wirusów na szerszą skalę. Dwa lata temu — jako nowicjusz w ujeżdżaniu 16 bitów, z pewnością nie poradziłbym sobie z czymkolwiek więcej niż uruchomienie MkS_vira. Wszelkie czynności, wykraczające poza wciskanie klawiszy zalecanych do wciśnięcia przez pana Marka Sella, były dla mnie czarną magią. Nadszedł jednak ten dzień, w którym mogłem śmiało powiedzieć: "Byle wirusina z nóg mnie nie zwali". A wbrew pozorom, dojście do takiego wniosku nie musi być poprzedzone wieloletnią edukacją uniwersytecką. Wystarczy zakupić najlepszy polski program antywirusowy i zorganizować pakiet zachodnich programów shareware'owych — dostępnych m.in. w Shareware House Lupusa. Mogłyby to być np. ViruScan (firmy McAfee) i F-Prot (autorstwa Fridrika Skulasona). Dodatkowy doping w postaci lektury PC-virusa (pismo tylko o wirusach na dyskietce) też nie powinien zaszkodzić, bo warto się dowiedzieć, co to za mól pożarł tablicę wektorów przerwań i jaka naftalina załatwi drania na amen...

Koniec reklamy.

McSon





Po wielu latach żmudnej pracy, pan Spielberg znalazł wreszcie temat swojego życia. Nie dinozaury, ani przygody sympatycznego archeologa w poszukiwaniu zaginionych pojazdów pływających. To zbyt proste i trywialne sprawy, żeby prawdziwy artysta mógł na nich poprzestać. Pan Spielberg sięgnął wyżej; nie po rodzinny portret we wnętrzu i sprawę Oskara Wilde'a, lecz po sprawę Oskara Schindlera.

Sam film można by streścić jednym słowem — "chała", lecz problem polega na tym, że wypocinom Spielberga, za jednego Oskara przyznano aż siedem statuetek Oskarów, ponieważ pan prezydent Clinton z panią prezydentową był łaskaw ocierać łzy po wyjściu z kina. Trudno mieć pretensje do Amerykanów, skoro na Europę ogarniętą wojną patrzyli z jeepów, pijąc Coca-Colę i paląc Camele (bez filtra), że nie mają zielonego pojęcia, co się tutaj działo. Ale nagłaśnianie sprawy Schindlera w połączeniu z bezczelną promocją kolejnego kiczu Spielberga ma — szczególnie w Polsce — wymiar skandalu, niezależnie od tego ilu Polaków i za co otrzymało Oskary. Z jednej strony — przy ciągłym niedosycie sukcesów i wyróżnień — "na bezrybiu i Oskar ryba", z drugiej jednak strony szkoda, że nasi krajanie dostają nagrody za udział w cyrkowych przedsięwzięciach; wartość tych dwóch Oskarów przywiezionych do Polski jest bowiem równa wartości nagrody "Mosfilmu" za realizację historycznego obrazu "Wyzwolenie", albo "Kierunek — Berlin", ponieważ film Spielberga jest zrobiony dokładnie w tym stylu.

Z czysto reżyserskо — filmowego punktu widzenia trudno się do "Listy Schindlera" przyczepić. To fakt. Z punktu widzenia historycznego natomiast prawie wszystko jest w tym filmie dokładnie na odwrót, podobnie jak to było z sowieckimi "freskami" w stylu "Wyzwolenia". Co gorsza znajdują się tacy, którzy próbują udowadniać, że "właśnie tak było" i basta, bowiem ich mocno subiektywne spojrzenie na prawdę historyczną każe zapominać o niektórych faktach lub przytaczać je w negatywie. I młodzi ludzie głupieją, bo każe im się wierzyć w cuda, albo opowiada niestworzone banialuki, nazywając "szlachetnością" elementarne ludzkie uczucia sprawiedliwości i szacunku, a "tolerancją" — zwykłą obojętność. Taki właśnie trick zastosowali twórcy "Listy Schindlera", poprzez zwodnicze udramatyzowanie i wyolbrzymienie nieistotnych szczegółów.

Zacznijmy od końca, czyli diabła czającego się w szczegółach. Czytałem gdzieś entuzjastyczną recenzję, podkreślającą drobiazgowo przesadne dopracowanie szczegółów w "Liście Schindlera". Tak? To skąd sodowe latarnie uliczne na betonowych słupach z lat osiemdziesiątych w scenach z pacyfikacji krakowskiego getta? Skąd sortowanie rzeczy zabranych Żydom odtransportowywanym do Oświęcimia na stacji w Płaszowie? Wydaje mi się, że robiono to dopiero w obozie. Dlaczego parowozy mają wielkie elektryczne reflektory typu PKP powojennych, zamiast typowych dla czasów wojennych małych, "ślepych" lampek (zaciemnienie!)? Parę takich niedociągnięć jeszcze by się znalazło, ale wszystkie nic nie znaczą w porównaniu z kompletnym idiotyzmem i fałszem całej historii Oskara Schindlera.

Drobny fabrykant, utracjusz i hulaka, Niemiec sudecki — Oskar Schindler —pojawia się znikąd w okupowanym Krakowie, paradując z piękną odznaką NSDAP. (Należy, a jakże... Ale kto by tam polował na "czarownice"?) Karierowicz i łapówkarz, dość szybko i bez problemów nawiązuje kontakty z górą partyjno—esesowską, opijając znajomości w luksusowych knajpach. Dobrze zorientowany w sytuacji zakłada "interes",. opierając go w całości na wyłudzonym od Żydów kapitale i żydowskiej — najtańszej — sile roboczej. W owych czasach taki facet nazywał się "treuhänder", czyli "powiernik"; był to najzwyklejszy złodziej, żerujący na nieszczęściu okupowanych przez Niemców narodów. Słowem — wykorzystujący sytuację, którą stworzyła mu przynależność do uprzywilejowanej "rasy panów". Schindler swoją rosnącą fortunę zawdzięcza przecież tylko i wyłącznie staraniom Adolfa Hitlera o zapewnienie Niemcom prymatu w pragermańskim mieście Krakau z przyległościami, czyli "sogenannte General Gouvernement".



Gdyby Niemcy nie okupowali Polski, to Schindler nie znaczyłby nic, a studziewięćdziesięciopięciominutowy film mógłby co najwyżej dotyczyć historii bankructwa jego biznesu gdzieś w Protektoracie Czech i Moraw.

Schindler nie ma powodu do narzekań na swoich partyjnych towarzyszy. Blitzkampanie genialnego wodza narodu niemieckiego utrwalają jego wiarę w nadchodzące zwycięstwo tysiącletniej Trzeciej Rzeszy. On sam natomiast buduje dzielnie "Neues Ordnung" w podbitym kraju, u stóp siedziby Generalnego Gubernatora Franka na Wawelu otwierając swoją fabryczkę. Klimat jest wspaniały — jako Aryjczyk typu nordyckiego, Schindler ma wszystkie przywileje, a posiadając rosnący z każdym dniem kapitał może sobie pozwolić na wystawne przyjęcia z udziałem zaprzyjaźnionych oficjeli, na co dzień katów w siedzibie Gestapo przy Montelupich. Nic nie zabrania mu ściskania ich dłoni; nie jest istotne, że być może pod paznokciami mają jeszcze ślady krwi po ośmiogodzinnym dniu przesłuchań polskich bandytów, a pistolety w ich kaburach jeszcze nie ostygły po ostatnich egzekucjach. (O tym jednak w filmie — chyba na wszelki wypadek — ani dudu...)

Ale cóż — narodowy socjalizm naciął się na socjalizm dużo bardziej realny. Piękne plany Schindlera szlag trafił, bowiem przez kilka letnich miesięcy 1941r. sytuacja uległa radykalnej zmianie. Hitler, zmuszony do zaatakowania Sowietów, postanowił "kwestię żydowską" rozwiązać ostatecznie i nieodwołalnie w sposób przyspieszony. Śrubę przyciśnięto, a z krakowskich dworców zaczęły odchodzić w kierunku Oświęcimia "sonderzugi" wypchane po brzegi. Getto zostało zlikwidowane, a wszelakie ausweisy i kennkarty posiadane przez Żydów straciły swoją wartość. Do Krakowa przysłano specjalny kontyngent SS i chwilowo założono podobóz w Płaszowie, gdzie koncentrowano Żydów przed masowymi wywózkami do komór gazowych. Trudno się Schindlerowi dziwić, że usiłował za wszelką cenę obronić swoje pieniądze przed spaleniem



LISTA

w krematorium i spotęgował wysiłki w celu uratowania własnego “small—businessu”.

Dzięki “chodom” i sutym łapówkom, a także wciskaniu ciemnoty o “niezbędności” produkcji jego fabryki dla potrzeb frontu wschodniego udało się Schindlerowi uzyskać pewne ulgi dla pracowników, aczkolwiek nie miało to wiele wspólnego z dobrocią i miłością. Na pewno sceny, które mógł zobaczyć w obozie płaszowskim raziły jego wysublimowane poczucie estetyzmu i budziły jakieś współczucie dla zaszczutych zwierząt, co to jeszcze kilka miesięcy temu były tylko “podludźmi”. Trudno jednak w jego postawie doszukiwać się jakiegokolwiek buntu. Powiedzmy szczerze — esesmani z tzw. “Einsatzgruppen”, dokonujący masowych rozstrzeliwań Żydów na terenach sowieckich też często nie wytrzymywali napięcia psychicznego. Czasem (choć dość rzadko) zdarzały się wypadki samobójstw, natomiast pijaństwo i szybka degeneracja stawały się regułą, co zresztą zmusiło Niemców do szukania innych rozwiązań “technicznych”. Czemuż więc nie nakręcić filmu o biednym niemieckim chłopcu, który zmuszony do udziału w masowej zbrodni pozbawia się sam życia, bo nic innego zrobić nie może? Schindler był — w gruncie rzeczy — kreaturą dużo ohydniejszą,





bowiem nie tylko nie robił prawie nic, ale jeszcze walczył (wyłącznie o swoje partykularne interesy) na tyłach, nie zaznając frontowej niewygody i np. ryzyka zabicia przez partyzantów.

Żałując szmalu, Schindler pozostaje oportunistą — Hitlerowi krzyczy “Heil”, a Żydom ukradkiem niby to posyła uśmieszki i macha łapką do okratowanych okienek baraków obozu. Staje się więc wspólnikiem Wielkiej Zbrodni, bo trudno podejrzewać, żeby nie wiedział, po co jadą transporty do Oświęcimia. Jego działanie ma w sobie coś z postępowania przechodnia, który na wołanie maltretowanej staruszki o pomoc reaguje rozłożeniem rąk i powiedzeniem “nic dla pani nie mogę zrobić, lecz współczuję pani”. Byłoby kompletną paranoją przypuszczenie, że Oskar od razu widział siebie jako Mojżesza, który przeprowadzi “swoich” Żydów suchą nogą przez Morze Gazowe, bo musiałby z góry zakładać klęskę III Rzeszy. Gdyby tak było, nigdy by do Krakowa nie przyjeżdżał i nie mieszał się w żadne zbrodnie; byłoby tak samo, gdyby faktycznie należał do ludzi szlachetnych i obdarzonych poza sprytem minimum inteligencji. Wprawdzie jak gdyby odżywają w nim ludzkie uczucia, lecz to następny fałsz — Front Ukraiński był zbyt blisko, żeby nie czuć potrzeby miłości bliźniego. Wtedy to i najgorsi esesmani stawali się bardziej ludzcy, czyli mordowali już tylko na wyraźny rozkaz, a nie z własnej inicjatywy.

Wszystko to jednak Spielberg i scenarzysta starają się ukryć, tworząc swoją odę dla Schindlera. Realia historyczne są im w ogóle obce, skoro mogą — dla “podrasowania” Oskarka — kazać mu robić rzeczy niemożliwe i wręcz śmieszne (polewanie wagonów z Żydami wodą, czy całowanie Żydówki przy zbyt wielu świadkach — sofort Ostfront oder erschiessung) lub wkładać w usta słowa, których nawet normalny człowiek po próżnicy by nie wygłaszał, nie wspominając o chciwym fabrykancie. Realia są obce panu Spielbergowi, skoro bez mrugnięcia okiem rozwija paranoicznie freudowski wątek miłości esesmana do Żydówki, kompletnie surrealistyczny i na siłę wpleciony w akcję filmu tylko po to, żeby odwrócić uwagę publiczności od płycizn widocznych gołym okiem. Dzięki niekwestionowanemu talentowi pana Stevena nawet z tragedii oświęcimskiej powstaje park jurajski, a odzywające się tu i ówdzie na sali śmiechy, witające kolejne wejścia okrutnych esesmanów świadczą, że udała mu się rzecz prawie niemożliwa —pokazanie “Endlösung der Judenfrage” jako zabawy niegrzecznych chłopców z SS w strzelanie do żydowskich kaczek. Końcowe sceny filmu należą za to do klasycznego gatunku slapstikowej komedii, a łzawe tekściki o miłości i pojednaniu przywodzą bardziej na myśl broszurki o AIDS i powieści “Harlequin”, niż historię największej tragedii XX wieku.

Powstają tylko pytania — co za szaleńcy reklamują takie filmy, jacy wariaci przyznają im Oskary i kto za tym wszystkim stoi? Komu zależy na tym, żeby kompletnie zafałszować obraz historii? Ja tego nie rozumiem; wydaje mi się, że ludzie muszą być ślepi i głusi, skoro bezkrytycznie przyjmują wszystkie kolosalne głupoty współczesności. Bo czy w tym filmie w ogóle jest cokolwiek, co można by nazwać potępieniem? Co z niego wynika? Że nie wolno strzelać do ludzi, bo to ich boli? Że jeśli przewozi się Żydów w szczelnie zamkniętych bydlęcych wagonach, to trzeba dachy wagonów polewać wodą, żeby było chłodniej? Jedyny, jaki udało mi się znaleźć morał płynący z historii pana Oskara jest bez wątpienia co najmniej dziwny — otóż wynika z niej, że po to, by zostać bohaterem, trzeba wypić dużo wódki z mordercami. Wystarczy za bardzo nie mieszać, żeby nie mieć potem kaca.

Jacek Grabowski

Ilustracje do artykułu pochodzą z albumu “Hitler”, autorstwa Stephena Badsey'a, wydanego przez wydawnictwo Smithmark.

OSKARA

MITTEL

Jakub Zumbeispiel liczy około 40 lat. Ma zielone tęczówki. Ładne kobiety mówią doń: "Pozwól mi spojrzeć w bajora twoich oczu", a Jakub się peszy. Jest nieśmiały, melancholijny.

Mieszka w czynszowej kamienicy na rogu ulic, gdzieś w Europie Środkowej. Ilekroć ulicą przejeżdża tramwaj, trzęsą się szyby w oknach, a Jakub pokrywa się gęsią skórką i drży.

Utrzymuje się z dochodów, jakie powinna mu przynosić odziedziczona po babce fabryka melasy. Produkuje ją z bułgarskich arbuzów. Fabryką zarządza najbliższy przyjaciel Jakuba — Hersz Glogower, czarnowłosy brunet mojżeszowego wyznania.

Jakub patrzy w okno, a świat wydaje mu się nieodgadniony.

— Hersz, dlaczego świat jest nieodgadniony? — pyta przyjaciela.

Rozmawiają często o Freudzie. Jakubowi zdarzają się zagadkowe sny. Zazwyczaj jednak śni mu się coś powszedniego. Ostatnio nęka go sen, w którym wyraźnie maleje popyt na melasę.

Mimo wszystko Jakub miewa romanse. Jego kobietami bywają zwykle kelnerki z cukierni. Cukiernia mieści się niedaleko kamienicy Jakuba, oddziela ją ulica, którą jeżdżą tramwaje. W cukierni Jakub należy do bardzo szanowanych gości; często sprzedaje cu-

Sprzedaż melasy szczytowała. Austrya czyniła zapasy wojenne.

Policja carska aresztowała w Płocku Władysława Zumbeispiela, który agitował robotników w tamtejszej manufakturze melasy. Zesłano go na Syberię, nie zważając na to, że zadeklarował się jako austryjacki poddany.

Jakub Zumbeispiel wyłysiał.

Do Czarnogóry przybył John Corleone. Przebył długą drogę z Ameryki. Zabił potajemnie jednego Czarnogórca. Czarnogórcy, myśląc, że to Serbowie, zabili potajemnie jednego Serba. Serbowie, myśląc, że to Austryacy, zabili potajemnie jednego Austryaka. Nazywał się on Franciszek Ferdynand i był arcyksięciem.

Wybuchła wojna światowa.

Sprzedaż melasy nadal zwyżkowała.

Noemi Corleone—Zumbeispiel powiła córkę. Nadano jej imię Aida. Franciszek Józef Zumbeispiel zaciągnął się do Legionów. Służył pod kapitanem Mleczajem.

Nadciągnęli Rosjanie i spalili fabrykę melasy. Dońscy Kozacy zjedli arbuza.

Austryacy podeszli pod miasto, Rosjanie się wycofali.

W końcu powstali Ukraińcy i Austryacy też się wycofali.

Na wieść o tym zmarł Najjaśniejszy Pan Franciszek Józef Habsburg. Wybuchła Polska. Bolesław Zumbeispiel poległ jako Orlę Lwowskie. Na grobie, zgodnie z życzeniem umierającego napisano: Bolesław Przykładny.

Jakub Zumbeispiel odbudował fabrykę. Noemi Corleone—Zumbeispiel nie powiła już nikogo. Zaszkodził jej brom kupiony u Rusina Hryćki, który w ten sposób walczył z polskim żywiołem. Wujowie Noemi obiecali zemstę.

Władysław Jakowlewicz Naprimiernikow został komisarzem robotniczo—chłopskim w Irkucku. Otrzymał wysokie odznaczenie.

Z Ameryki przyjechał Gary Corleone. Rusin Hryćko zginął w tajemniczych okolicznościach.

Jakub Zumbeispiel z rozrzewnieniem wspominał arbuza.

Sprzedał fabrykę melasy i otworzył w Warszawie sklep z bronią.

W stolicy pojawił się też cukiernik Piovrescu. Jakub Zumbeispiel przychodził do niego wspominać nieboszczkę Austryę. Piovrescu wahał się, czy kupować melasę monopolową czy z przemytu z Czech.

Podczas przewrotu majowego postrzelono Garego Corleone przebywającego ciągle w Polsce. Wyleczywszy się z dotkliwej rany Gary wyjechał z Polski, porywając maleńką Aidę.

Franciszek Józef Zumbeispiel—Naprzykładowicz robił oszałamiającą karierę w wojsku i administracji publicznej. Na wszelki wypadek zmienił nazwisko na Naprzykład—Naprzykładowicz — niebawem mianowany został pułkownikiem i widywano go często u boku Wieniawy w lokalach stolicy. Któregoś wieczora Wieniawa wjechał nawet na grzbiecie Naprzykładowicza do "Adrii".

W.J. Naprimiernikow też awansował. Został ludowym komisarzem robotniczo—chłopskim. Jako urzędnik NKWD uniemożliwił ucieczkę Trockiego do Meksyku. W Rosji Radzieckiej postępowała elektryfikacja i kolektywizacja. Moskwa żądała coraz więcej melasy.

Stary Jakub Zumbeispiel cierpiał na osamotnienie. Noemi umarła na katar. Osamotnienie Jakuba pogłębiało się. Jakub chodził do kina. Na filmach z Ameryki oglądał gwiazdę z Holywood Aidę Forexemple, której nazwisko z upływem lat przekręcono na Shirley Temple.

W kinie było ciemno. Któregoś dnia odwiedził Jakuba syn, któremu towarzyszył wicepremier Eugeniusz Kwiatkowski.

— Ojcze, Polska potrzebuje więcej melasy.

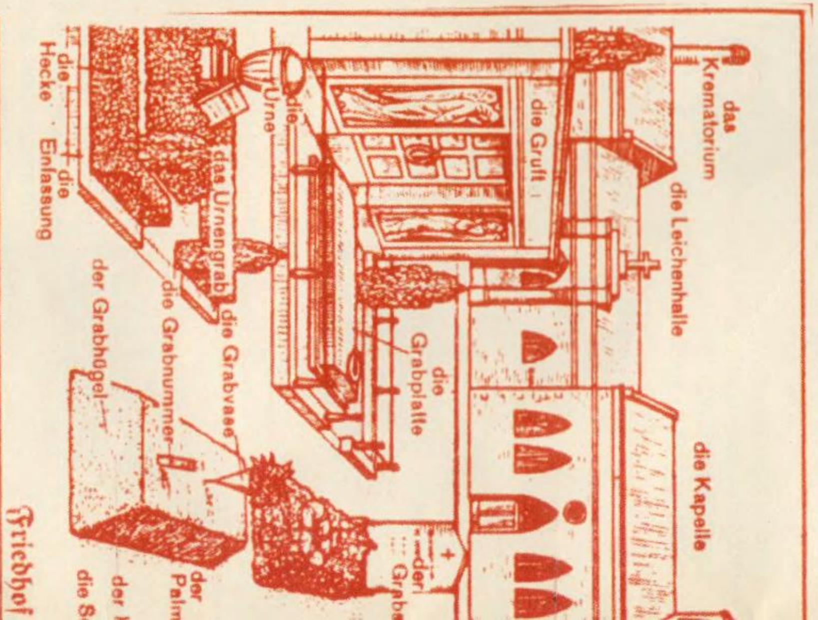
— Pan, jako doświadczony producent... — zaczął Kwiatkowski — ...zbudowaliśmy Gdynię, moglibyśmy... Nie będziemy mocarstwem kolonialnym bez dostatecznej ilości melasy. Proponujemy panu stanowisko prezesa Polskiego Banku Melasy.

— Zgódź się ojcze...

Jakub Zumbeispiel zgodził się.

Ceny melasy poszły w górę.

Nastały lata Wielkiego Kryzysu. Związek Radziecki dzielnie rozpoczął pierwszą pięciolatkę. Republika Weimarska chyliła się ku upadkowi. Na kresach Polesuszy dzielili zapałki na czworo. Melasa do nich nie docierała. Nie widział tego stary Jakub Zumbeispiel. Oślepł. Dr Hackenbusch zdjął mu zaćmę, inkasując 550 zł.



Opowiadanie MITTELEUROPA zostało zaczerpnięte z wydanej w 1993 roku antologii alternatywnych pism artystycznych "Xerofeeria" (Wydawnictwo Lampa i Iskra Boża dla Art Zine Gallery II, Warszawa — Zielona Góra, 1993) — pierwotnie było publikowane w numerze 1(5), lato 1991 art zinu Lampa i Iskra Boża.

EUROPA

kiernikowi Piovrescu melasę po hurtowej cenie i na kredyt. Cukiernik Piovrescu miesza melasę z wodą, wrzuca doń wiśnie i sprzedaje jako galaretkę śliwkową. Zazwyczaj zapomina o żelatynie. Austriacy nałożyli na nią wysoki podatek stemplowy. Dlatego galaretka nie trzęsie się jak Jakub, gdy przejeżdżają tramwaje.

Ale Jakub nie zamawia galaretki. Zapewne zna jej sekret. W bufecie przechowywana jest jego flaszka z kolońską wódką, którą popija od czasu do czasu. Jest bowiem melancholijnym mężczyzną.

Żyje w separacji z żoną, wychowującą w innym mieście dwu synów, którzy chodzą do gimnazjum.

Kelnerki zalecają się do Jakuba z uwagi na jego zielone oczy. Częstym bywalcem cukierni jest też inny zielonooki mężczyzna — Johan Halerzik, jego też adorują, zwłaszcza obła Agata.

Fabryka Zumbeispiel et Wnuk zakupiła nowy kocioł parowy do intensywnego naparzania melasy. Zastąpił on pracę 5 robotników. Jakub zredukował personel. Był strajk. Było wiele radości. Przemawiał Ignacy Daszyński. Mówił o wyzysku. Potem pił melasę.

Wybuchła wojna bałkańska. Arbuzy nie dotarły na czas z Bułgarii. Jakub zakontraktował buraki od Bolesława Grzelaka z Krakowa. Napotkał zdecydowany sprzeciw Hersza Glogowera. Glogower wypowiedział pracę i powiesił się w szafie.

Jakubowi zrobiło się przykro. Opłacił 10 Izraelitów, aby odmówili kadisz nad grobem Hersza Glogowera.

Rabin potępił melasę.

Cesarsko—królewska armia zakontraktowała melasę dla wojska. Pułkownik honwedów Zoltan Eredekes przywiózł pieniądze i pozdrowienia od Najjaśniejszego Pana.

Do Jakuba przyjechał starszy syn — Władysław. Opowiedział o ćwiczeniach Związku Strzeleckiego. Władysław był związany przysięgą, że będzie strzelał. Jakub nie pochwalał tej fanaberii, liczył na to, że syn będzie studiował w Zurichu chemię i rozwinie produkcję melasy. Wydział chemiczny lwowskiej politechniki stał na niskim poziomie w technologii melasy, dlatego Jakub doradzał synowi Zurich.

Kiedy Jakub nadzorował rozlewanie melasy w tutki z gazetowego papieru, poczuł nagle ból w okolicach wątroby. Poszedł do doktora. W poczekalni spotkał kobietę swojego życia — Noemi Corleone, Włoszkę z Tryestu. Jej ojciec służył w CK Marynarce Wojennej na torpedowcu "Arcyksiążę Karol". Bracia jej ojca częściowo zajmowali się wypasem owiec na Sycylii, częściowo zaś zamieszkiwali terytoria wydarte Indianom.

Doktor Hackenbusch usunął narośl na wątrobie i kazał zapłacić sobie 100 reńskich. Noemi Corleone zapisał natomiast brom. Nabyła go w pobliskiej aptece prowizora Hryćki, Rusina. Zakupiła także podróżny flakon z melasą. Wybierała się do Karlsbadu.

Zakończyła się wojna bałkańska. Nadszedł spóźniony transport nadgniłych już arbuzów. Jeden z nich potoczył się pod nogi Jakuba Zumbeispiela i opowiedział mu historię swojego życia. Arbuz rósł spokojnie pod Wielkim Tyrnowem. Panował dobrotliwy car Symeon. Arbuz jednak nie czuł się dobrze. Cierpiał z powodu kompleksów, inne arbuzy śmiały się z niego, zawierał tylko 100 pestek, kiedy inne miały po dziesięćzy tyle.

Jakub Zumbeispiel zaprzyjaźnił się z arbuzem.

Któregoś majowego poranka Jakub Zumbeispiel poślubił Noemi Corleone, pannę lat 30, wyznania koptyjskiego. Z uwagi na brak świątyni obrządku koptyjskiego, związali się w katedrze ormiańskiej.

Popyt na melasę spadł. Fabryka przestała przynosić zyski i straty. Melasa dojrzewała w kadziach. Piwowar Haberbusch z Warszawy i jego wspólnik Schiele kupili melasę i nawarzyli piwa.

Wybuchła II wojna bałkańska.

Stary Corleone poległ na torpedowcu "Arcyksiąże Karol" zatopionym przez flotę czarnogórską. Bracia obiecali zemstę.

Władysław wbrew woli ojca przekradł się za kordon. Młodszy syn, Bolesław Zumbeispiel wstąpił jako jednoroczny ochotnik do CK Artyleryi Górskiej.

Noemi Corleone—Zumbeispiel powiła syna. Ochrzczony został w katedrze wawelskiej dwojgiem imion: Franciszek Józef, na chwałę Najjaśniejszego Pana.

Jakub odzyskał wzrok.

Franciszek Naprzykład—Naprzykładowicz ożenił się z Aleją Jerozolimską. Urodził im się syn — bliźniak Andrzej.

Republika Weimarska nadal chyliła się ku upadkowi. W Niemczech Adolf Hitler udoskonalił metodę fabrykacji melasy. Jego hasłem wyborczym stało się "Volkswagen und Volksmelasse". Niebawem został kanclerzem Rzeszy. Aryzacja producentów melasy przebiegała zgodnie z planem.

Rabini potępili Hitlera, Volkswagena i Volksmelasse.

W.J. Naprimiernikow ożenił się z Jekateriną Andriejewną Iwanową, przodownicą pracy. Powiła syna — bliźniaka Ławrientija.

Umarł Józef Piłsudski. Stalin czuł się dobrze, zażywał brom. Ale Jakub Zumbeispiel nigdy nie miał zobaczyć Stalina; zastrzelił Jakuba cukiernik Piovrescu, który zbankrutował: monopolowa melasa była zbyt droga, a komornicy opieczętowali czeską, pochodzącą z przemytu.

W 1939 roku Piovrescu podpisał volkslistę, dostał Volkswagena i Volksmelasse. Pułkownik Naprzykładowicz zginął w Katyniu. Jego syn - bliźniak, podchorąży AK pseudonim "Kmicic" zastrzelił cukiernika Piovrescu stenem, wyjętym z futerału na okulary.

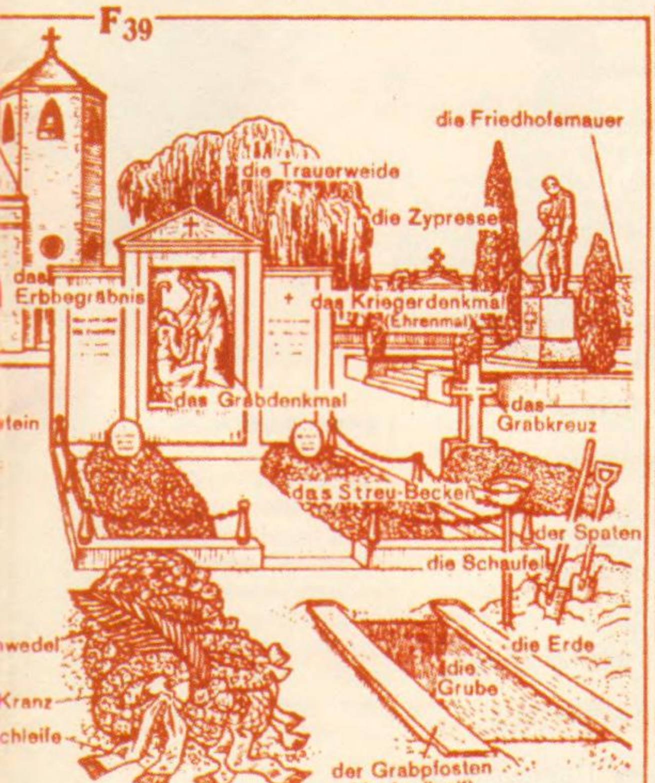
Shirley Temple dziecinniała z filmu na film.

Bolesław Grzelak z Krakowa zasiał arbuzy.

Hans Frank osobiście zakontraktował u niego Volksmelasse.

Świat nadal był nieodgadniony.

Paweł Dunin-Wąsowicz
& Andrzej S. Rodys



Najgorsze...

Ciastko z rybą — najgorsze ciastko...
Muzyka disco — najgorsza muzyka na Ziemi...
Prince of Persia — najgorsza gra na PC...
Gambler — najgorsza chała w naszym Układzie Słonecznym...

Prześmiewca

PS. A najgorsze jest to, że polubiłem już to pismo...

Drogi Prześmiewco! Najgorsze jest to, że my Ciebie też już polubiliśmy...

PS. A co do "Proncie of Piersi" - to możemy się pokłócić.

Ciocia Alina i Zuzanna Śliwa

Czy Gambler to aby na pewno "miesięcznik elektronicznych szulerów"? Zastanawiam się, co robią w numerze następujące teksty: "32 powody...", "Wakacyjny rytuał", "Ptaki śpiewają be-bop"; nijak nie mogę zrozumieć, co to ma wspólnego z komputerami, grami, itd. Z niecierpliwością oczekuję w następnym numerze artykułu Cioci Aliny "Jak zrobić sernik", horoskopu Zuzanny Śliwy, itd.

Maro

NulL pRobLemO. Horoskop Zuzanny Śliwy (ekstra tytuł!) zostawiamy na następny miesiąc, natomiast dziś — jeden z kilku cenionych przepisów Cioci Aliny:

Żywot człowieka cywilizowanego

Jako cierpliwy budowniczy rozmaitych cywilizacji z prawdziwą przyjemnością wziąłem do ręki marcowy numer Gamblera, tym bardziej, że od pewnego czasu dręczy mnie ta sama choroba, którą opisał pan Dariusz Radziejewski (Gambler 3/94). (...) Będąc posiadaczem legalnej gry ["Civilization" — dopisek red.] wraz z obszerną instrukcją w języku polskim stwierdzam, że polski opis zawiera błędy (...) oraz bliżej nieokreśloną liczbę niedopowiedzeń. Przyznaję, że niektóre z tych białych plam dodają uroku grze (...). Oczywiście sprawę niedopowiedzeń można wyjaśnić, studiując Civilopedię, oraz analizując zestawy komunikatów zawarte w programie, nie jest to jednak rozwiązanie optymalne. Stąd potrzeba zapoznania się z doświadczeniami innych graczy (...).

Marek Grzywa, Kraków

Klan cywilizatorów wydaje nam się dość duży (dostaliśmy kilka listów od miłośników klasycznej gry Sida Meiera), więc rzucamy propozycję: niech każdy, kto ma coś do powiedzenia o "Civilization", napisze coś do nas o swoich rozterkach, problemach i wypracowanych sposobach na omijanie mielizn, których i w tej grze — jak w każdej — nie brak. Jeśli zbierze się nam pula takich listów, to z miłą chęcią poświęcimy jedną stronę na "Klub Cywilizacji". Co myślicie o takim pomyśle?

Atari? Przepraszam, nie jestem rolnikiem...

Mimo, iż mottem tego tekściku jest cytat z "AntyAtari Song" (nb. jednego z najzabawniejszych modułów amigowych, dużą estymą przez atarowców darzonego i chętnie słuchanego), to wymowa jego nie będzie antyatarowska. Wręcz przeciwnie. Dostajemy listy, z których wynika, że posiadacze Atari ST czują się zawiedzeni zawartością Gamblera. Co zrobić? To prawda, że "my som pececiarze" i ciężko nam idzie nauka TOS-u. Wprawdzie Wojtek Setlak dzieckiem w kolebce łeb urwał Tramielowi (nie sądzicie, że dziecko jest interesującym przyrządem do urywania łbów?), lecz i on ostatnio (o tempora, o mores!) rzadko włącza stojącego w redakcji ST-eka. Woli grać na PC! I jak z tego wybrnąć? Mamy jednak pewien pomysł: przecież na świecie podobno atarowców nie brak, więc... Chyba już się domyślacie — piszcie do nas! Gambler chce być także i Waszą gazetą, lecz bez Waszej pomocy ten plan może się nie udać. Atarowcy wszystkich województw — łączcie się w Gamblerze!

A na dobry początek — wykaz gier, "o których się nie wie, że są na Atari" i atarowskich newsów, autorstwa Piotra Tomczaka.

A.T.A.C.
F-117A
SPACE HULK
ROBINSON'S REQUIEM (wkrótce)
CANNON FODDER
GUNSHIP 2000
BAT 2
ISHAR 3 (wkrótce)
ALIEN 3
AV8B HARRIER
CAMPAIGN 2
CHAMPIONSHIP MANAGER 94'
D-DAY
GOAL!
THE PATRICIAN
ALIEN 3
AIR FORCE COMMANDER
TORNADO
GUYSPY
KAWASAKI TEAM GOEEN
PROPHECY
WHEN TWO WORLDS WAR
LEGEND 2
CYBER SPACE
RAIDEN (wkrótce)
COMBAT AIR PATROL
AMBERMOON
APOCALYPSE
GOOCHES SECOND INNINGS
ULTIMA 6
LURE OF THE TEMPTRESS

Dziękujemy i zapraszamy do współpracy!

Obojnacy są wśród nas

(...) Proponuję zamiast obojnackich tekstów pana Jacka Grabowskiego trochę więcej żartów i dowcipów pana Kakieta (...)

Robert Matusiak, Pruszków

Śmiać się, czy płakać?

Kilku urażonych ludzi, obśmianych przez De Stroyera, nadesłało do nas listy z pretensjami. Inni z kolei stanęli w ich obronie. I jak to jest? No cóż, nawarzone piwo pozostawiamy do wypicia naszemu doktorkowi [Na pewno znów się zachlam — De Stroyer], ale ze swej strony chcielibyśmy też kilka spraw wyjaśnić. Generalnie nie uważamy, aby słuszne było totalne nabijanie się z różnych mniej lub bardziej śmiesznych wyczynów literackich naszych Czytelników, znajdujemy jednak wśród nich takie kwiatki, że ręce opadają. "Gdy słyszę słowo 'kultura' — sięgam po rewolwer" — mawiał dr (nomen omen) Goebbels; nasze scyzoryki otwierają się w kieszeniach, kiedy przychodzi nam czytać niektóre Wasze dzieła. Nie to, żebyśmy chcieli Was od pisania odstraszyć, ale — psiakrew — trochę samokrytycyzmu też się przydaje. Wielu z Was mogłoby chociaż raz przeczytać co napisali, zanim zapakują to w kopertę i powierzą opiece Poczty Polskiej. Wielu z Was mogłoby się także przyłożyć trochę do nauki ortografii (nie mówiąc już o poprawnym, zgodnym z gramatyką formułowaniu zdań).

Osobiście czujemy się obrażeni, czytając teksty napisane źle i niedbale, ponieważ świadczy to o tym, że nie traktujecie nas poważnie. A listy miłosne piszecie? I co, czy tak wyglądają: "Kohana moje serce! Ja cie koham tak bardzo rze jusz nie moge wytszymać. Hciau-

Spotkanie

Redakcja Gamblera zaprasza swych fanów i wrogów do stoiska Wydawnictwa L
godz. 14.00—16.00. Będziemy mogli się poznać, uścisnąć sobie dłonie itp. (rę
A może komuś uda się odgadnąć, kto kryje się za pseudonimem De Stoyer, Imć

REAKCJE

Machniom?

W swoim (a może — naszym) piśmie, wspomnieliście o wtórnym rynku gier legalnych. Dobrze wiecie, jaką ilością forsy każdy z nas dysponuje, a to wygląda raczej gorzej niż marnie. Mimo tego wielu z nas wygrzebało z dna swojej szkatuły MAMONĘ i zakupiło ukochaną GRĘ. Po pewnym czasie (po zakończeniu) nasza ukochana GRA przestała być ukochana i teraz leży w kącie i porasta mchem. Z chęcią tę GRĘ sprzedałoby się lub zamieniło na inną, lecz — nie ma gdzie. Moja propozycja brzmi: czy Wasza redakcja nie pomogłaby w takiej wymianie między członkami Klubu Gamblera?

SIR Arkady MaClean

Hm, hm. Redakcja pomogłaby, nawet z dużą chęcią, lecz widzimy kilka poważnych "ale". Po pierwsze, nie podoba nam się do końca pomysł zawężenia takiej akcji tylko do członków Klubu. Wymieniać mogą się przecież wszyscy; im więcej chętnych, tym lepiej. Być może zdecydujemy się więc na formę ogłoszeń płatnych, a członkowie Klubu będą, na przykład, zwolnieni z opłaty. Po drugie — obawiamy się trochę działalności "podziemia", czego uniknąć nie sposób. Czy przypadkiem takie "giełdy" w pismach komputerowych nie staną się w dzisiejszych czasach zastępnikiem giełdy przy Grzybowskiej i innych tego typu? Wolelibyśmy unikać takich sytuacji, z różnych powodów zresztą. Dlatego pomysł zostanie przedyskutowany na redakcyjnym forum i wynik tej dyskusji przedstawiony na łamach czasopisma w najbliższym czasie. Jeśli chcecie — możecie się też wypowiadać na ten temat. Czekamy na listy od Was.

Hej Gamblerowcy!

(...) Namówcie IPS, by wypuszczali więcej nowości na Amigę. Nie mają żadnych normalnych gier (o programach nie wspominam), tylko same śmieci! Dlaczego Sherlock Holmes czy King's Quest VI wypuścili tylko na PC, skoro obie gry są już dawno na "przyjaciółkę"? Jak tak bardzo chcą tej ustawy, to niech zapewnią warunki dla normalnego rynku. Każdy gracz powinien kupić to co chce, a nie to co oni mają na zbyciu! Trują o piratach, a wypuszczają starocie!

Sebastian "McDon" Doniec

Rozważania Borgiego

1. Matematyka a gry komputerowe

Na pewno każdy gracz wcześniej czy później zastanawiał się nad związkiem między grami komputerowymi a matematyką. Na pewno też każdy marzył o istnieniu wzoru matematycznego na wygranie gry. Ale czy ten wzór ma pozostać tylko marzeniem...? Wbrew pozorom, najłatwiejsze do opisania matematycznego są — strzelanki.

Główny wzór jest prosty:

wygranie = gracz / gra
w! = @ / %

Teoretycznie wzór ten pasuje do każdej gry, lecz zawsze trzeba go dopasowywać — i o tym jest ten artykuł.

A więc:
jeżeli w! = @ / % to % = zabójczość gry # / długość gry...;
dalej... = l. leveli ^ / wlk. leveli [],
a # = l. wrogów!/ich odporność {}.
! = częstotliwość występowalności/100%.
{} = strzał/odporność.

Czas na @ (małpę?!).

@ = możliwości gracza $ / przeszkadzajki zewnętrzne nieprogramowe
"." = wady sprzętu l + zmęczenie gracza ~ + inne zewnętrzne zakłócenia?.
$ = możliwości umysłowe U + preferencje zabójcy <> + ew. t'n't do gry N.

Pełny wzór:

w!=[(U+<>+N)/(l+~+?)]/[(!/{})/(^/[])]=($/")/(#/...)=#/%

Wzór ten nie ma prowadzić do rozwiązania liczbowego, lecz uświadomienia sobie złożoności czynników wpływających na wygranie gry. Lecz jeśli komuś się to uda, chylę czoło, mistrzu!

Autor anonimowy

Sernik "Akwawita"

Surowce: 2 kg sera twarogowego, worek cukru, paczka drożdży, woda, sól i pieprz do oczu.

Z cukru i drożdży robimy zacier. Według normalnej receptury produkujemy bimber, uszczelniając aparaturę serem. W razie wejścia policji sypiemy gliniarzom solą i pieprzem w oczy, a następnie uciekamy przez okno do Stanów Zjednoczonych, prosząc o udzielenie azylu politycznego. Jeśli policja nie wejdzie, to bimber wypijamy, zagryzając resztą sera.

Życzeniu pańskiemu chyba stanie się zadość, albowiem red. Grabowski właśnie wyszedł, zataczając się z rozpaczy, ze łzami w oczach i kłębkiem sznurka w ręku. Mamrocząc pod nosem "jak znów się urwie, to się utopię" poszedł w stronę klozetu. Niech spoczywa w muszli.

Pozdrawia Was

Redaktor Reaktor

bym cie zobaczyć ale na razie jezdem we wienźniu na wyroku bo jednemu facetowi morde skułem. Kfiatki..." itd. Ludzie! Która kobieta nie padnie trupem ze śmiechu po przeczytaniu czegoś takiego? [No, parę by się znalazło — De Stroyer]. Dlatego mamy prośbę — jeśli chcecie z nami współpracować i nie chcecie, żebyśmy od czasu do czasu publikowali ze złośliwymi komentarzami fragmenty Waszych tekstów, to traktujcie nas tak samo poważnie, jak macie życzenie być traktowani przez nas. Nie uważamy się ani za doskonałych, ani lepszych; jesteśmy tacy sami. Staramy się jednak szanować swoją pracę i Wasz gust, co może nie zawsze udaje się tak, jak powinno, lecz z reguły chyba się udaje, skoro Gamblera w kioskach ani dudu. Na podpałkę i do WC — jak sądzimy — znalazłby się tańszy papier.

Pamiętajcie: nikogo z definicji nie skreślamy i czytamy wszystkie przychodzące do nas listy, mimo, iż nie na wszystkie jesteśmy w stanie odpowiedzieć (o indywidualnym odpowiadaniu wręcz nie może być mowy, z braku czasu, niestety). Chociażby więc dlatego piszcie uważniej, bo — uprzedzamy lojalnie — będziemy się śmiać jeszcze więcej. Jesteśmy zdania, że bolesne ukłucia prześmiewców powinny stanowić bodziec do dalszej pracy i zastanowienia się, co poprzednio było złe i co trzeba zmienić. Mamy nadzieję, że wyciągniecie właśnie takie wnioski, czego Wam i sobie życzymy.

w Poznaniu

pus podczas targów Infosystem w Poznaniu. Spotykamy się w środę, 18 maja 1994r. w oczyny wykluczone!), podzielić się wrażeniami z nieprzespanych hazardowych nocy... Zgredaktor, McSon...

KONFERENCJA DR DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mail
Hi There!

1

Byłem ostatnio na czarnej wszy, odprawionej z peronu czwartego dworca Warszawa Cmentralna przez Wampiora Zimnego. Ciekawy człowiek, ten Wampiór. Żywi się tylko kaszanką produkcji Zakładów Mięsnych Służewiec, jako że jest wegetarianinem. Nie pije, nie pali, nie żyje. Mieszka na poddaszu Pałacu Kultury i co godzina wyje hejnał wariacki. Nie słychać go tylko dlatego, że tam tak strasznie wysoko; poza tym ma chrypkę, bo zimno. Ale wsza była O.K. Po raz pierwszy dowiedziałem się, że Szatana można kupić w sklepie pod postacią pastylek paliwa turystycznego. Natychmiast poszedłem i kupiłem karton.

2

Ach, kochani moi przyjaciele! Czuję się lepiej, bowiem kilku z Was zdążyło się już na mnie pogniewać. Ale też i nie chcę być świnią (na co dzień używam co najwyżej tytułów Chama Wielkiego Koronnego i Jego K... Mości Bydlaka I), wobec czego postanowiłem odkupić swoje winy, aczkolwiek — uprzedzam od razu — dużo za nie nie zapłacę. (Staruszek Molier miałby we mnie wdzięczny model do postaci Skąpca, lecz już nie żyje; pewnie nawet nie wie, co stracił.) Cóż więc się wydarzyło? Pamiętacie Amiganta i Marzyciela? Znalazłem w poczcie smutny list, w którym ten ostatni spróbował zmieszać mnie z błotem. To za mało kolego, żebym mógł się na Ciebie pogniewać. Nawet nie wyobrażasz sobie, jak trudno jest wymyślić słowa, które mogłyby mnie obrazić.

3

Co też pisze Marzyciel, a lepiej — LUK? Otóż, tłumaczy się biedactwo jak może, że system operacyjny Amigi zna, natomiast tekścik napisał "dla jaj". W porządeczku. Stary, czy nie zwróciłeś jednak uwagi, że nie nabijałem się z Ciebie osobiście, a głównie z komizmu zestawienia tekstów Twojego i Amiganta, które przypadkiem zgrały się w fascynującą całość? Nie podawałem Waszych nazwisk, bowiem nie chodziło mi o ośmieszenie osób, a raczej — ideologii. Po prostu: dwa listy i dwa tak różne zdania. Dla Dr De Stroyera (jeśli już, to proszę REHABILITOWANY!) taka rzecz to gratka. A tak nawiasem pozwól, że spytam Cię — po co chcesz wpakować się do fajansu i kupić PC? Amiga, przy wszystkich jej niewątpliwych wadach, nie jest wcale aż tak zła, jak można by myśleć. Gierek — mnóstwo i to gierek naprawdę słodkich; nie wiesza się, bo Guru czuwa; nie ma problemów z EMM-ami, itd. Jako stary pecetolog wiem już, co myśleć o moim komputerze. Lubię to pudło, bo od kilku lat siedzę przed nim i napieprzam w klawiaturę, ale nerwy mam przez niego stargane. Syfmalaria. Te wszystkie protezy, te wymysły; jeden z drugim nie chodzi, gierki padają jak muchy — raz jest dobrze, raz tak fatalnie, że bez backupu dawno bym umarł.

4

Poza tym — i Ty Luku, i cała reszto: zdajcie sobie sprawę z faktu, że pecety umierają. To nie jest żadna herezja — ten komputer przeżywa swoje ostatnie miesiące, a może nawet dni. Wprawdzie czekamy na Windows 4.0, czyli sławne "Chicago", ale jeśli będzie to takie badziewie jak Windows NT, to — siekiery w dłoń! Nadzieja, niestety, tylko w Microsofcie. Bo co, kochani — wprawdzie jest OS/2, ale spróbujcie puścić na nim te wymysły firm giercowniczych; jeśli tak będzie z Windows 4.0 — przyjdzie się tylko zastrzelić. Moi wszyscy szanowni adwersarze: PC zdycha! Jego MIPS-y idą na obsługiwanie bzdet: jakichś głupich rezydentów zajmujących pamięć i czas procesora. Tak dłużej się nie da. Nie można z Najgorszym Systemem Operacyjnym Świata (DOS — Dirty Operating System) próbować wejścia w XXI wiek. Naprawdę, śmiech człowieka ogarnia kiedy pomyśli sobie, że maszyna tej klasy co 486 może służyć do giercowania! I tylko dotego, bo spróbujcie zrobić coś konkretniejszego na tym fajansie. Ludzie! Byle konsolka typu Jaguar ma lepszy procesor!

5

Taak... A miałem dziś dać sobie spokój z porównywaniem; miałem pisać o rzeczach poważniejszych. Ale nie mogę. Nie mogę, bo wkurza mnie ciągła moda na PC. To jest komputer z 1981 roku. Czy wiecie, jak dużo znaczy 13 lat w rozwoju współczesnych technologii? Te 13 lat równa się kilku wiekom, a PC jak stał — tak stoi. Mając nawet Pentium pracujecie na szybkim XT, bo architektura pecetów jest wciąż podobna. Macie wtedy na biurku coś, co od IBM 370 (taki stareńki "mainframe") jest wprawdzie lepsze milion razy, ale używacie tego do prowadzenia księgowości firmy, albo puszczania gier zajmujących 50 MB dysku i wartych niewiele więcej od programów na Spectrum, tyle, że z lepszą grafiką. Proszę — powiedzcie mi: ile to może jeszcze potrwać? Nie twierdzę, że Amiga jest lepsza. Bez wątpienia jednak — jest nowocześniejsza (1987 rok)!

6

Tak więc drogi Luku — spojrzyj innym okiem na to, co Cię tak denerwuje. Spróbuj przez chwilę być profesjonalistą, a nie tylko miłośnikiem i giercarzem. Radziłbym Ci — poczekaj z wymianą komputera na lepsze czasy. Nie kieruj się tylko tym, że dziś PC przeżywa szczyty popularności. To "dziś" potrwa krótko i już jutro — obudzisz się z ręką w nocniku, kiedy okaże się, że Twój wymarzony 486 to zabytek klasy *****. Teraz wszystko zmienia się z prędkością światła, więc lepiej wziąć na wstrzymanie i zobaczyć, co z tych zmian wyniknie. Może PC znów zwycięży na chwilę dzięki Windows 4.0, lecz będzie to w naszych realiach zwycięstwo pyrrusowe, bowiem wiele starych programów na nim nie "pójdzie", a skąd weźmiecie nowsze? Ze sklepu? Za te miliony?

7

No cóż. Obym był złym prorokiem. Możecie mi jednak wierzyć, że — na dobrą sprawę — zależy mi na tym, żeby PC utrzymał swoją pozycję jak najdłużej. Swoją tak zwaną "karierę" zawodową związałem bowiem z pecetami, więc ciężko mi przyjdzie bez nich żyć. Ale - będę musiał. Wy też, więc nie podniecajcie się nowymi programami; już bliskie są czasy w których te "nowości" staną się starociami. A to, że w Gamblerze PC zajmuje najwięcej miejsca? Kochaani — koniunktura...

Origin: Niech ryczy z bólu ranny PC — RISC zdrów przebiega knieje.

Greetz!

Początek i Koniec

PROSIAK © 1992 ℗ 1994

czyli historia cywilizacji człowieka w skrócie





UPIÓR Z OPERY

Recenzja w trzech aktach

Akt I — Wstęp

Scena 1

Osoby: Firma, Gra

"Return od the Phantom" to druga po "Rex Nebular" tekstówka Microprose. Właśnie w tym numerze świętujemy opisem trzecie dziecko w rodzinie — "Dragonsphere" (patrz kol. 14). W tym opisie znajdziesz trochę więcej uwag na temat całej trylogii, będącej dla Microprose nową inicjatywą.

Scena 2

Osoby: Fabuła, Gra, Upiór

Fabuła oparta jest (dosyć luźno) na powieści "Upiór w Operze" Gastona Leroux z 1911 r. Powieść ta, sama opisująca świat sceny, była inspiracją dla wielu adaptacji filmowych i teatralnych. Tytułowa postać to taki francuski Quasimodo czy Kaspar Hauser — człowiek skrzywdzony przez naturę i ludzi. Jego wędrówki po Europie i Azji rzuciły go do Paryża, gdzie zadomowił się w katakumbach pod miejscową operą.

Akt II — Gra

Scena 1

Osoby: Upiór z Opery, Wątek romantyczny, Nastrój

Historia Upiora z Opery została w powieści Leroux przedstawiona bardzo romantycznie. Nie można tu nie zauważyć niezwykłego podobieństwa wymowy i nastroju ze znaną pozycją "Piękna i Bestia" (też zresztą książka, film, gra...). Szaleństwo bohatera to nie patologiczne zwyrodnienie mordercy, ale obłęd nieszczęśliwie zakochanego. Upiora—bestii nie otacza atmosfera wstrętu i niechęci, lecz nimb jakieś niezgłębionej i podniecającej tajemnicy.





Scena 2

Osoby: Nastrój, Gra, Akcja

Trzeba przyznać, że ten klasycznie dziewiętnastowieczny, romantyczny nastrój został przez twórców gry "Return of the Phantom" oddany należycie. Dzięki temu gra znacznie różni się od analogicznych produkcji, z jakimi mieliśmy do tej pory do czynienia. Po pewnym czasie orientujemy się, że nie kształtujemy akcji gry, jak nakazuje żelazna doktryna wypracowana w praszczurze tekstówek — "Hobbicie" (nie, nie pamiętasz, nie męcz się), my jedynie odtwarzamy narzuconą z góry rolę. Nasze działania tylko popychają powoli akcję do przodu. W tym filmie jesteśmy aktorem, nie reżyserem.

Scena 3

Osoby: Akcja, Nuda

Podstawowa wskazówka, jaką graczom dają autorzy brzmi: przeprowadzaj rozmowy ze wszystkimi i dokładnie czytaj



dialogi. To prawda, na tym głównie opiera się akcja gry. Ciężkich miejsc w grze praktycznie nie ma, może poza sytuacjami, kiedy nie wiadomo dokąd się udać, aby "ruszyć do przodu". Przedmioty używane są — jak na ten typ gry — incydentalnie. Nie muszę dodawać, że nikt nie wymaga od nas



RETURN OF THE PHANTOM

Microprose 1993

Przygodowa

IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	75%

WAROWNIA KRUKA

JESTEM WSZĘDZIE DOOKOŁA... ODDYCHASZ MOIM IMIENIEM JAK POWIETRZEM, WYCZUWASZ JE W KAŻDYM PŁOMIENIU I SŁYSZYSZ W NAJLŻEJSZYM TCHNIENIU NOCNEGO WIATRU... SPÓJRZ NA PAGÓRKI, STRUMYKI, PRZYDROŻNE GŁAZY — TO WŁAŚNIE JA! DAWNO TEMU WYZWOLIŁEM TO MIEJSCE OD STAREGO DORIANA, ALE TERAZ STRZEŻ SIĘ MNIE I NIE WCHODŹ MI W DROGĘ, BO SIĘGNĘ PO CIEBIE SWOJĄ NIEZNAJĄCĄ LITOŚCI, SROGĄ I WSZECHWŁADNĄ RĘKĄ. USTANAWIAM SUROWE, ALE SPRAWIEDLIWE PRAWA I EGZEKWUJĘ JE DO KOŃCA... MIESZKAM W SWEJ KRUCZEJ TWIERDZY I RZADKO WIDUJĘ GOŚCI. ŻADEN Z NIEPROSZONYCH NIE OPUŚCIŁ JESZCZE MEGO DOMU, A I ZAPRASZANI NIECZĘSTO PO-





Strahd jest zły i przerażający, ale co druga spotkana w Barovii osoba darzy go szczerą psią miłością — to dziwne. Próbowałem wybadać nastroje mieszkańców miasta, lecz podszywanie się pod ankietera niewiele dało. Krążyłem po okolicy i spotkałem bardzo niewielu skorych do rozmowy.

Uciąłem sobie przede wszystkim pogawędkę z oberstem miejscowego przybytku rozpusty — karczmy "Pod Rozkładającym się Trupem", a on przy szklance Koktajlu Mołotowa uraczył mnie kilkoma szczegółami. Z jego dość bełkotliwej gadki nie wycisnąłem

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

pomysłów typu "ułam kijek z niewidocznego za kamieniem drzewa, umocz go w kałuży powstałej po podniesieniu kamienia, wsadź kijek w mały otwór w ścianie muru, pociągnij teraz dwa razy za drut w domku przy...". Niestety, ubocznym efektem tej skądinąd ciekawej idei jest nuda, ziejąca chwilami z monitora.

Akt III — Zakończenie



Scena 1
Osoby: Gra, Wnioski

Ostatecznie, o "Fantomasie" muszę wydać pozytywną opinię. Choć nie siedzi się przy tej grze z wypiekami na twarzy, to uważam ją za wartościową produkcję. Tu nie ma nic głupiego.



A także często przy innych grach towarzyszy nam wrażenie, że zrobił je jakiś debil, czegoś nie dopracowano, coś zgubiono po drodze. Gdyby wszystkie gry robiono w duchu "Return of the Phantom", nikt nie mógłby powiedzieć, że gry komputerowe to głupota i strata czasu (jak kiedyś telewizja).

Epilog

Grę rozprowadza w Polsce firma IPS (i chwała jej za to !). Instrukcja nie jest obszerna, bo taka być nie musi. Mamy za to krótki beletrystyczny tekst wprowadzający nas w nastrój wydarzeń w Operze Paryskiej. Pożytecznym dodatkiem są gotowe





"configi" na wypadek, gdyby komuś gra nie chciała odpalić. Przyda się to zapewne licznym niestety rycerzom joysticka (powinno być "rycerze myszy", ale nie przechodzi mi to przez klawiaturę).

Marcin Grabski



wiele, poza tym, że Stradh jest okrutny i miłosierny, to znaczy smutny i wesoły, a w zasadzie zielony i czerwony...

I tak było ze wszystkimi, którzy powstrzymali się od nabrudzenia w gatki i odważyli się zamienić słówko. Nikt nie potrafił, lub raczej nie chciał, powiedzieć czegoś konkretnego. Jedną z nielicznych kompetentnych osób okazał się Burgomaster, czyli zarządca miasta, który poradził mi, abym w trymiga skierował się do zamku Strahda — żywo zainteresowanego moją bytnością. Zaproszenie Władcy Kruków przyjąłem bez wahania. Spotkanie nie wniosło do sprawy niczego nowego... Strahd okazał się kulturalny i uprzejmy i poprosił mnie o przysługę. Zgodziłem się, ale ciągle niewiele o nim wiedziałem.

Poszedłem więc trochę na skróty i zasięgnąłem języka w redakcji niejakiego pisma "zmechanizowanych szmuglerów". I, o zgrozo, trafiłem w to samo bagno co poprzednio... Nie pytałem już o Strahda, ale o Ravenlofta i o to, czy jest wstrząsający. Liczyłem na konkretne, pokrywające się z moim zdaniem odpowiedzi, traktujące o niespotykanej szacie graficznej, ekstra atmosferze i świetnej fabule. Niestety, nie udało się.

Dwie sztandarowe wypowiedzi redaktorów brzmiały tak:

—Red. Mutator (skulił się, wystawiając głowę spod stołu): No, tego... ja tam nie wiem... ale Ishar to jest coś, a to takie jakieś porąbane, te piksele jak cegły... Ja chcę mieć pastelową grafikę, a to... eee...

—Red. Zgredaktor (bojowo wysuwając do przodu sztuczną szczękę): Panie, co to jest?! Ja walę taki interes, bo tu się niewygodnie gra — żeby wziąć przedmiot trzeba otworzyć całe okno. W ogóle to jest do... Ale grafikę ma w porządku.



Co zrobić? Dorzucając do tego interesu jeszcze moje zdanie — wychodzi na to, że jednemu się chyba nie podoba, drugiemu raczej nie podoba, a trzeciemu może podoba. No i dobra. Jak w sejmie. Dwa stronnictwa i trzy zdania.

Pozostaje mi mieć nadzieję, że



dokonacie właściwego wyboru decydując się na zakup tej gry — być może niedługo IPS zdecyduje się na jej dystrybucję. Postaram się ułatwić Wam podjęcie decyzji o właściwym wydaniu pieniędzy, sporządzając wkrótce mniej lub bardziej szczegółowy opis do Ravenlofta — bo chyba warto. Produkt ten nie jest może milowym krokiem na drodze rozwoju gier role—playing, ale z pewnością dorównuje swoim konkurentom. Jego dużym atutem jest w pełni trójwymiarowa grafika (bohater nie przesuwa się skokowo, ale może dowolnie przemieszczać się) o podwyższonej rozdzielczości (320 x 400).

Unikatowym zjawiskiem jest wynalazek pod tytułem "Automap" — to decydujący czynnik w kwestii wyboru właściwej drogi. Co ciekawe, samoszkicująca się mapa zawiera nie tylko te fragmenty terenu, na których stanęło się uzbrojoną stopą, ale także te, które grający miał w zasięgu wzroku.

Co do zawartości merytorycznej powiem, że kilkadziesiąt potworów (a także bardziej humanoidalnych postaci) i jeszcze większa liczba czarów, wraz ze standardowymi przedmiotami służącymi do zadawania bólu, ujęte są w ramy systemu Advanced Dungeon & Dragons. Fani tego typu rozrywki, zwracający uwagę bardziej na treść niż formę, powinni więc być usatysfakcjonowani.

McSon

RAVENLOFT
Strategic
Simulations Inc. 1994
Przygodowa
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

NOWNIE WITAJĄ ŚWIATŁO DNIA, GDY TAKA JEST MOJA WOLA... POZNAJ ME IMIĘ I DRŻYJ... JESTEM STRAHD VON ZAROVICH!



BOGOM NA RATUNEK

Tylko odnalezienie Świętych Talizmanów może wyzwolić Zapomnianych Bogów z wszechwładnych rąk Czarnoksiężnika. Ich połączona moc odwróci gniew Najwyższego i złamie potęgę Zaklęcia Wygnania... Bogowie wrócą do swej dziedziny, aby ukarać swego wroga. Zapanuje wściekłość i zemsta. Drżyj Bezimienny Czarnoksiężniku, gdyż Twe męki będą tak ogromne, jak wielka jest pycha Bogów...

Lecz nawet klęska nie pokona Nieśmiertelnego. I choć Świat dawno zapomni o Bezimiennym, On pojawi się znowu, pod postacią Siewcy Zła i Zniszczenia. Niech będzie przeklęty do Zmierzchu..."

"... NA SZCZYCIE GÓRY SOMGRROTH CZARNOKSIĘŻNIK ODPRAWIA SWOJE ZAKLĘCIA. WKRÓTCE PŁOMIENIE CZTERECH MAGICZNYCH ŚWIEC PRZYWOŁAJĄ ANGRATHA — BOGA KRWI... JEGO FURIA BĘDZIE POWSTRZYMANA PRZEZ WIĘZY SILNIEJSZE OD STALOWYCH OKOWÓW — PENTAGRAM GEDONU, W STRASZLIWEJ NIEOBLICZALNEJ MOCY. OSTATNI Z CZTERECH BOGÓW ZOSTANIE STRĄCONY W OTCHŁAŃ NIEBYTU I ZAPOMNIENIA, KTÓRE BĘDĄ DLA NIEGO NAJGORSZĄ ZE ŚMIERCI...



Przepowiednia Nakhalla Nieomylnego z Księgi Proroctw Mrocznego Eufnaru (9870 rok przed Wielką Wojną Lesthordu).

Posępna wizja przyszłości sprawdziła się... niestety. Szlachetni bohaterowie musieli podnieść dupy z ciepłych wyrek i wyruszyć, aby poszlachtować psychopatycznego gościa, który nie zadał sobie nawet trudu, żeby się jakoś nazwać. Tabuny chętnych do zdobycia Talizmanów szybko się jednak przerzedziły, bo jakkolwiek Bezimienny był może leniwy, to z pewnością nie był głupi i skrupulatnie pilnował swoich bezcennych (czytaj: bezecnych) skarbów.

Krew lała się nieprzerwanym strumieniem i wkrótce lochy Czarnoksiężnika zapełniły się wymęczonymi gierojami. Troskliwą opiekę roztoczył nad nimi stary przyjaciel gospodarza — doktor Mengele — czasoprzestrzenny znachor i chirurg-samouk. Nic więc dziwnego, że pogłowie bohaterów spadło znacząco w ciągu kilku lat bezowocnych prób odbicia Kryształów. Garstka niedożywionych desperatów postanowiła zebrać się jednak do kupy i z pozostałych chuderlaków stworzyć ochotniczy "team" czterech komandosów.

Powoli zagłębiając się w podziemia Warownej Wieży Anonimusa, strwożona gromada





ociężale ruszyła na spotkanie jej niezwyciężonego właściciela. Wspaniała Drużyna — nadzieja całego świata — składająca się z rozmaitej maści obwiesi, zbirów, obiboków i darmozjadów, czaiła się pod kamiennymi ścianami wypychając na czoło co bardziej szparkich. Koń by się uśmiał na widok tych Zbawców Ludzkości — po lewej jakiś choleryczny, zakatarzony osobnik o wyglądzie syfu z malarią, obok niego tłuściutki grubasek, sięgający swemu towarzyszowi ledwie do pasa, a z tyłu — bezmózgi golem z pałą i zakapturzony jegomość z zadyszką. Nie dawałbym im dużych szans...

Wizard — tytuł niedwuznacznie sugeruje, że już za momencik (po obejrzeniu dość parszywego intro) spotkamy się z klientami spod znaku magii i miecza. W tym wydaniu zastosowano tradycyjną formę gry tego typu, czyli połączenie korytarzy i licznych potworków z czteroosobową drużyną. Zapewne według producenta miało to stać się kluczem do osiągnięcia łatwego sukcesu. Nie wiem jak wielu graczy dało się na Wizarda naciągnąć, nie wiem też ilu z nich jest nim usatysfakcjonowanych, ale muszę powiedzieć, że produkt ten jest dość daleki od ideału gry role—playing. Zasadniczym minusem jest mocno badziewna grafika, co objawia się przede wszystkim przy spotkaniach z innymi mieszkańcami Wieży — ich twarze przybliżają się coraz bardziej do "wizjera", aż w końcu stają się rozmytą plamą przeogromnych pikseli (10x10). Zaryzykowałbym tu dość pompatyczne stwierdzenie, że nie po to PC zbudowano, aby grafikę ZX80 nasze oczy oglądać musiały.

Oczywiście nie można patrzeć tylko przez ciemne okulary. Wizard ma również parę ciekawych rozwiązań, z których na największą uwagę zasługuje chyba "w pełni" trójwymiarowa (choć jak wspomniałem, w istocie kiepska) grafika i pomysłowo zaplanowany sposób walki. Dzięki temu możemy oglądać coś na kształt zrewolucjonizowanego Eye of the Beholder, w którym bohaterowie nie są przez gracza zamęczani uciążliwym klikaniem po ikonach broni. Można rzec, że tym razem sprawę mocno zrutynizowano (jeśli nie rzec — uproszczono do granic możliwości). Walka odbywa się poprzez wybór dwóch skrzyżowanych mieczy, na których momentalnie pojawia się posoka — co oznacza, że rzeź się rozpoczęła. Całym starciem kieruje komputer, a gracz widzi tylko liczbę zadawanych mu przez przeciwnika ran. Po unicestwieniu wrogich zastępów, krew znika z ostrzy i nadchodzi czas reanimacji co bardziej poszkodowanych postaci.

Gra ta nie przyprawia o zawrót głowy, więc jeśli nie masz już kompletnie nic do roboty, to lepiej przypomnij sobie jakieś starsze role—playing, na przykład Dungeon Master. Odradzam marnowanie czasu na Wizarda, zwłaszcza w obliczu świetnego Shadowcastera i Ravenlofta...

McSon

WIZARD
Psygnosis 1994
Przygodowa
Amiga, IBM PC

Grafika	60%
Dźwięk	60%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	60%

REBEL ASSAULT

Jest to najnowszy i zapewne najlepszy produkt firmy Lucas Arts. Należałoby jednak podkreślić, że jest on osiągalny tylko dla małego grona użytkowników, ponieważ został wydany na dysku kompaktowym. Jest to kolejna gra, oparta na fabule filmu "Gwiezdne Wojny", znacznie jednak przewyższa swojego poprzednika, X-Wing. W skład gry wchodzi kilkanaście powiązanych ze sobą epizodów. Epizody te, oparte na fragmentach filmu, stanowią wspaniałą atrakcję dla użytkownika. Doskonała digitalizowana grafika i wspaniały dźwięk mogą zachwycić niejednego wybrednego gracza.

Wstęp gry, czyli tzw. intro, to część filmu starająca się nam przybliżyć zasady gry. Przedstawia walki pomiędzy wojskami lorda Vadera i rebeliantami. Wszystko wspaniale animowane i dopracowane dźwiękowo daje graczowi złudzenie udziału w prawdziwej walce, oczywiście jeżeli mamy szybki komputer i dobrą kartę muzyczną.

Przejdźmy do samej gry. Po wybraniu jednej z kilkunastu misji, ujrzysz kolejne intro przedstawiające wybrany epizod. Potem przystępujesz do akcji. Jednym z ciekawszych epizodów jest atak na transportowiec Vadera, nie tylko dobrze uzbrojony, ale również chroniony przez myśliwce.





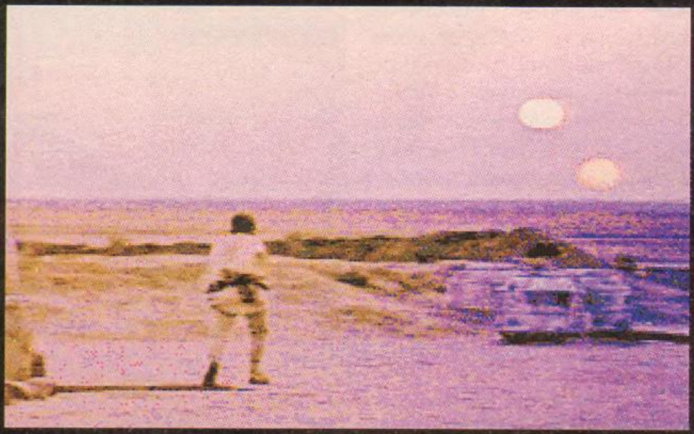




Twoje zadanie jest bardzo proste — musisz zlikwidować latające wokół maszyny. Brak wektorowej animacji i grafiki sprawia, że wszystko wygląda realistycznie — odnosisz wrażenie, że siedzisz za sterami myśliwca, a nie przed stosem klawiszy. Po chwili widzisz zbliżającego się do Ciebie wroga. Zacierasz ręce i przygotowujesz się do akcji. Kiedy masz go już dostatecznie blisko zaczynasz częstować jego działa, generatory i myśliwce strzałami z Twoich laserów, dokonując w ten sposób dzieła całkowitego zniszczenia. Jednak musisz mieć na uwadze to, że wróg posiada lepszą od Twojej obronę i wbrew pozorom — zniszczenie go nie będzie takie łatwe. Po kilkunastominutowej zadymie zauważasz, że wycieńczone siły przeciwnika nie potrafią już zorganizować odpowiedniej obrony, a Ty zaczynasz uzyskiwać przewagę. W końcu zamienisz wroga w gwiezdny pył i po bohatersku kończysz część akcji, ale nie myśl, że to już koniec. Teraz czeka Cię zadanie najtrudniejsze, a mianowicie... Resztę zostawiam dla Ciebie, wytrwały graczu.

Rebel Assault jest grą, której warto poświęcić więcej czasu, ale zarazem należołoby się mocno zastanowić, czy warto specjalnie zaopatrywać się w napęd CD-ROM, aby trochę postrzelać i polatać w kosmosie? A przecież to jeszcze nie koniec. Potrzebny jest komputer klasy 486, przynajmniej 4 MB pamięci RAM, szybka karta graficzna (Local Bus) i dobra karta muzyczna taka jak Sound Blaster czy Ultra Sound. Właśnie te wymagania sprzętowe sprawiają, że gra ta nie zdobędzie większej popularności w Polsce (mimo wspaniałej grafiki i muzyki), ponieważ znikome grono pecetowców posiada napęd CD-ROM, a przegrywanie ponad 400 MB na odpowiednio duży dysk twardy jest kompletnie bezsensowne.

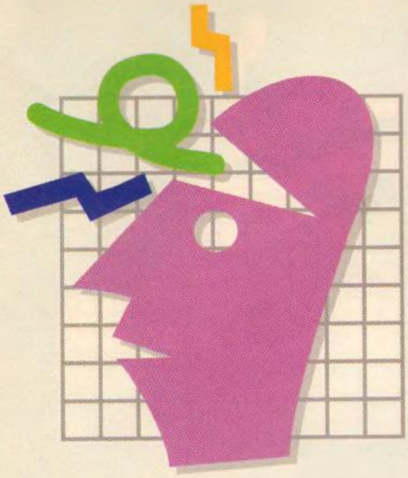
Marcin Zapora





REBEL ASSAULT
Lucas Arts 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	95%
Pomysł	100%
Ogółem	100%



PINBALL FANTASIES

Każdy z nas prawdopodobnie choć raz w życiu grał w coś, co potocznie nazwano (z angielskiego) flipperami. Swego czasu powstało u nas wiele tzw. "Salonów gier", w których niepodzielnie królowały duże "szafy" z dwoma przyciskami po bokach. Pamiętam, że pod koniec lat siedemdziesiątych jedna gra na takim cudeńku kosztowała 10 zł — szkoda, że te czasy minęły.

Nie potrafię powiedzieć, ile ta przyjemność kosztuje dzisiaj, ale dzięki firmie Frontline Design mamy możliwość poodbijać kulę za darmo, aż do znudzenia. Ukazał się bowiem kolejny, (nie wiadomo już który) symulator flipperów na Peceta. Słowo "symulator" jest w tym wypadku całkowicie na miejscu, gdyż Pinball Fantasies w stu procentach oddaje klimat gry, jaką pamiętam sprzed lat. Długie metalowe rampy, odbijające bilę bumpery i mnóstwo kolorowych świateł mogą przyprawić o zawrót głowy, zwłaszcza, że wszystko toczy się w niebywałym tempie.

Do wyboru mamy cztery stoły, o których warto parę słów powiedzieć.





PARTY LAND to wesołe miasteczko, czyli dużo dobrej zabawy. Pajac wita nas swym cwaniackim uśmiechem, a poza tym jest oczywiście górska kolejka, beczka śmiechu i strzelnica (strzelamy do kaczek, za co w nagrodę dostajemy loda). Jeśli ktoś jest spragniony mocnych wrażeń, może odwiedzić zamek strachów i... zarobić parę punktów.

SPEED DEVILS — wsiadamy do naszego wspaniałego Porsche i w drogę. Kolorowe lampki tablicy rozdzielczej zapalają się i gasną, a Ty graczu pędzisz coraz szybciej i szybciej. Pamiętaj jednak o przepisach, (które są po to, by je łamać) i o tym, że czasami trzeba zatankować.

BILLION DOLLAR to zabawa dla biznesmenów i maklerów giełdowych. Ogromne pieniądze i ryzyko: dziś wygrywasz,

PATRIOT

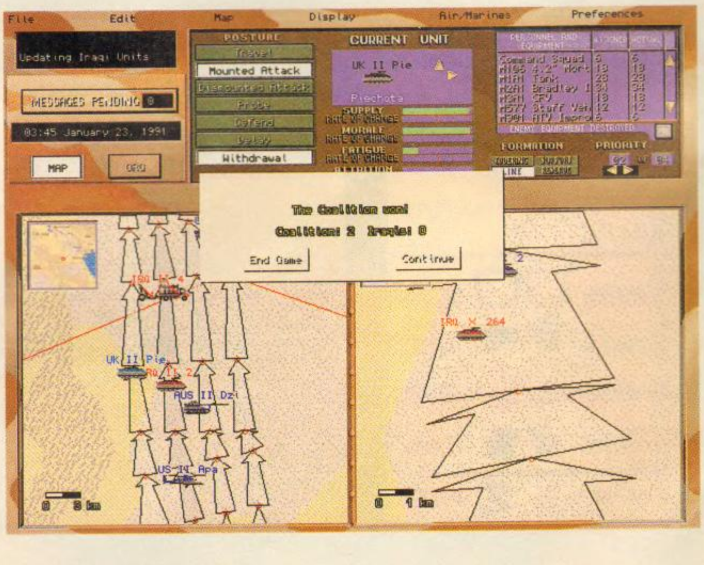
Patriot to czysta gra wojskowo—strategiczna. Nie ma w niej produkcji oddziałów i troszczenia się o finanse, tak jak np. w Dune II. Jest tylko sama strategia, bo i z walką mamy niewiele do czynienia. Oddziały nasze walczą same.

Gra symuluje kampanię przeciw Irakowi. Dostępne są w niej nie tylko scenariusze rzeczywiste, opisujące ówczesne boje, lecz również teoretyczne — co by było, gdyby sprzymierzeni zaatakowali Bagdad itp. Aby przystąpić do rozgrywki musimy wczytać któryś z nich. Zapoznajemy się z rozkazem operacyjnym i — ewentualnie — dokonujemy zmian w przydzielonych nam jednostkach. Możemy ograniczyć się do przetasowań w składzie wojsk, przenieść niektóre pod inną komendę lub przypisać im inne zadania (walka w linii, rezerwa, wsparcie itp.). Jesteśmy w stanie zmieniać skład kompanii oraz parametry sprzętu, te ostatnie w bardzo szerokim zakresie. Oczywiście, ustalenia te dotyczyć mogą każdej ze stron.

Grać możemy zarówno po stronie koalicji, jak i Iraku. Mamy możliwość określić panującą w czasie akcji pogodę (może to być nawet pogoda historyczna, taka jaka była rzeczywiście). Ustalamy, kto i na ile panuje w powietrzu. Można nawet przypisać Irakowi całkowite powietrzne zwycięstwo. Wszystko to gwoli zadowolenia największych smakoszy...

Zadanie nasze polega na przeglądaniu sytuacji i podejmowaniu działań tam, gdzie coś nie idzie dobrze. Jeśli jakiś oddział przedwcześnie się wykrusza, możemy zastąpić go rezerwą. Zakłada się jednak, że podstawowe zadanie gry jest wykonane przed rozpoczęciem samej walki. Polega ono na ustaleniu struktury oddziałów oraz przypisaniu im zadań. Wszystko to zostało już ustawione w scenariuszu i nie trzeba tego zmieniać, ale można przynajmniej zapoznać się z ustawieniami.

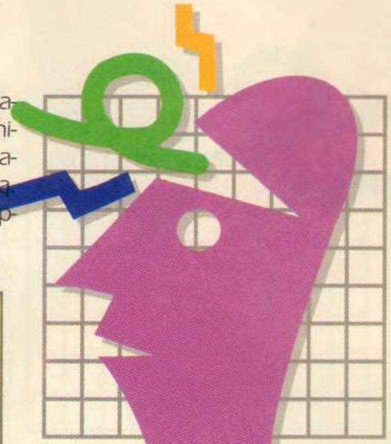
Gra chodzi bardzo wolno, ponieważ wymaga wielkiej mocy obliczeniowej. Uwzględnia ona nie tylko siłę ognia każdego atakującego oddziału, ale również jego zaopatrzenie, morale i zmęczenie. Duże scenariusze też ładują się w czasie kilku minut. Ta powolność jest bardzo denerwująca, szczególnie że obserwowałem grę na szybkiej maszynie. A co byłoby na AT? Jeżeli w ogóle gra by się uruchomiła, wymaga ona bo-



PATRIOT
Three-Sixty 1993
Strategiczna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	50%
Grywalność	60%
Pomysł	100%
Ogółem	75%





PINBALL FANTASIES

Frontline Design 1993
Zręcznościowa
Amiga, IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	70%
Ogółem	95%

jutro tracisz. Dwie niebrzydkie panienki zachęcają do wzięcia udziału w "Kole fortuny", jednak żadna z nich nie przypomina Magdy Masny. Ten, w środku też nie jest naszym Pijanowskim. A szkoda, wygrałoby się Poloneza albo przynajmniej frytkownicę...

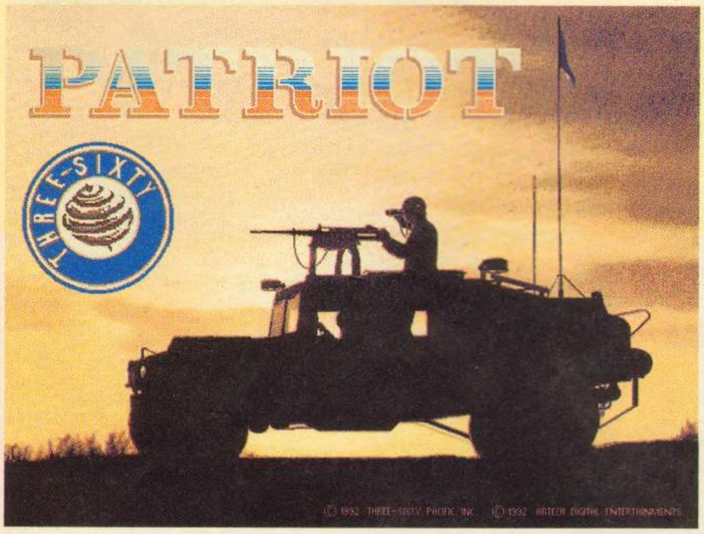
STONES N'BONES (nie jest to wbrew pozorom nazwa jeszcze jednej kapeli metalowej) — to świat duchów, wampirów i mrocznych zakamarków wszechświata. Marzeniem gracza jest dostać się do tajemniczej wieży, co może zostać nagrodzone np. dodatkową bilą. Trzeba jednak uważać na pułapki i niebezpieczeństwa, których tu nie brakuje.

Muszę powiedzieć o czymś, co zapewne ucieszy miłośników dobrej muzyki i efektów dźwiękowych. Otóż Pinball Fantasies bije pod tym względem wszystkie znane mi symulatory flipperów (zazwyczaj miały one dobrą muzykę, ale ta jest wprost rewelacyjna!).

Gra naprawdę jest znakomita i polecam ją wszystkim, a w szczególności tym, którzy ciężko pracują przy komputerach. Można się odprężyć i zrelaksować, oj można.

Zbigniew Zapolski

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



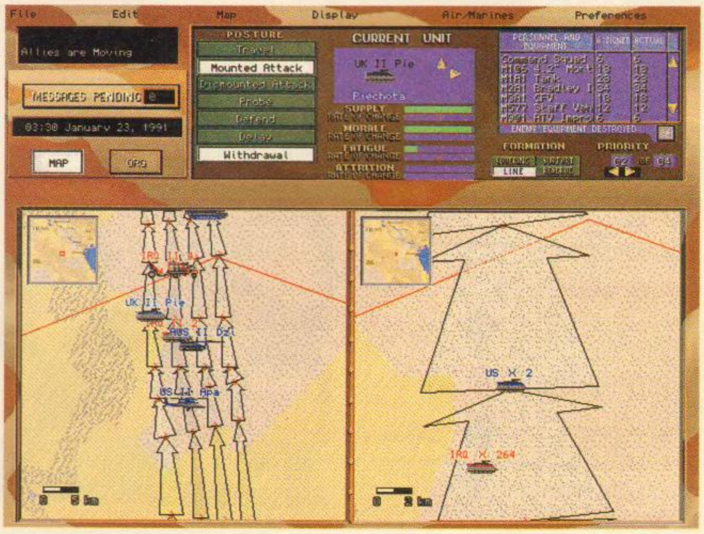
wiem 4 MB RAM i 6,7 MB na dysku oraz karty SVGA (640x480).

Meldunki z pola bitwy są niby czytelne, ale niewiele mówią. Aby dokładnie śledzić rozwój sytuacji powinniśmy grę co chwilę pauzować, mało kto będzie miał na to ochotę. Podobnie należy postąpić, jeśli chcemy przesuwać oddziały, a raczej zmieniać trasy ich marszu lub ataku. Podkreśla się, że w Patriot nie ma ograniczeń szachowych (pole w lewo, pole w prawo), mających miejsce w klasycznych grach typu Cywilizacja. Teoretycznie więc, oddział może być przesuwany naprawdę dowolnie. W praktyce jednak jego manewrowność jest ograniczona przypisanym mu obszarem działania (nie może wejść na podwórko innej podobnej jednostki). Jeśli chcemy jakiś oddział zawrócić, aby zaatakować nim pojawiającego się z flanki wroga, nie będzie to takie łatwe jak w Dune II czy Cywilizacji.

Kiedy gra nam się znudzi, możemy zakończyć ją i wtedy komputer obliczy, kto zwyciężył.

Gra jest ogólnie bardzo dobrą symulacją strategiczną, niezwykle wierną i nowocześnie wykonaną. Niestety, nawet na moim szybkim komputerze 486/50 MHz działała bardzo powoli. Ilość danych do obliczeń jest ogromna! Im większy scenariusz, tym więcej pracy dla komputera. Sądzę więc, że na tego typu gry jest jeszcze za wcześnie, szczególnie w naszym kraju, gdzie większość graczy posiada skromne AT lub 386. Obawiam się, że Patriot będzie chodził w miarę płynnie dopiero na maszynie z procesorem Pentium...

Maciej Warzecha





BORUTA W OPAŁACH

Najnowszy hit firmy Gremlin Graphics to połączenie gry przygodowej ze zręcznościową. Nie można jednak powiedzieć, że jest to gra przygodowa z elementami zręcznościowej. W tym wypadku jest wręcz przeciwnie.

Głównym bohaterem, w którego mamy przyjemność się wcielić jest tytułowy diabeł, ale nie taki do jakiego przyzwyczaiły nas okładki płyt heavy metalowych. Ten jest inny. Można śmiało powiedzieć, że wygląda jak karykatura diabła, a w dodatku urodził się (o ile diabły się w ogóle rodzą) pod niezbyt szczęśliwą gwiazdą. Mimo wszystko da się lubić i nierzadko jego reakcje wywołują uśmiech na twarzy grającego.

A teraz kilka słów o samej grze. Mamy do przejścia pięć poziomów i ponad pięćdziesiąt komnat. Każdy poziom to po prostu labirynt korytarzy z całą masą pułapek, komnaty zaś to miejsca, gdzie czasami trzeba pomyśleć albo zręcznie wciskać odpowiednie klawisze. Pewnym utrudnieniem jest sprawa nagrywania na dysk aktualnego stanu gry. Otóż, nasz bohater musi znaleźć pokój, w którym może udać się na spoczynek, a my w tym czasie skorzystamy z opcji save. Przyznam szczerze, że nie jest to proste, gdyż diabełek łatwo traci siły i zamiast trafić do swej sypialni ląduje w sali tortur, co niestety kończy grę.





Na uwagę w "Litil Divil" zasługuje dopracowana, bardzo kolorowa grafika i płynna ani-





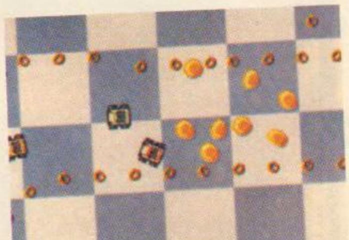
STOLIKOWY WYŚCIG

Od pewnego czasu modne są wyścigi, w których nasze samochodziki (lub cokolwiek, czym kierujemy) widziane są z góry, jakby z lotu ptaka. Takie rozwiązanie zwiększa atrakcyjność gry, szczególnie, gdy może w niej wziąć udział dwóch lub więcej graczy. Firma Codemasters od lat zaskakiwała nas niesamowitymi programami (np. cała seria Dizzych). Micro Machines to ich kolejna gra, która z pewnością spodoba się wszystkim fanom wyścigów "z lotu ptaka".

Akcja rozgrywa się na biurku, na uczniowskim stoliku, w kuchni i temu podobnych miejscach. My, Gracze mamy za zadanie tak pokierować swoimi zminiaturyzowanymi pojazdami, aby wygrały wyścig — jak najszybciej przejeżdżając, przelatując i przepływając różne trasy.

Przed przystąpieniem do gry z pewnością warto odnotować rzecz dotychczas niespotykaną: gracz ma możliwość wyboru pojazdu, którym będzie sterował. Wybór ten nie ogranicza się wcale do np. zmiany koloru samochodu. Tak więc możemy się ścigać tradycyjnym samochodem sportowym, formuły 1, jeepem, motorówką, helikopterem (!), a nawet... czołgiem. Powinniśmy przyzwyczajać się do różnych pojazdów, gdyż podczas zawodów będziemy pokonywać rozmaite trasy przy użyciu różnych zabawek. Praktyka jest bardzo ważna, gdyż inaczej poruszamy się helikopterem, inaczej samochodem sportowym czy motorówką a jeszcze inaczej czołgiem





(ten ostatni może w dodatku strzelać!).

Jazda nie powinna być oczywiście zbyt łatwa, więc autorzy postarali się utrudnić nam zadanie. Poza licznymi niespodziankami na trasie (jak np. klocki poustawiane na jezdni "zupełnie przypadkowo") życie dodatkowo uprzyjemni nam nasz przeciwnik, który z pewnością będzie próbował zepchnąć nas z trasy lub po prostu zatarasować drogę. Jeżeli kierujemy czołgami, będzie też próbował strzelić w nasz tył, gdy go wyprzedzimy. Na szczęście my również możemy postępować w podobny sposób — właśnie to decyduje o atrakcyjności takich gier jak Micro Machines. Tak więc możemy spychać się z mostu do wody, strzelać, skakać ze skoczni (bardzo efektowne) i co tam jeszcze...

Konkurencja w kategorii gier wyścigowych jest bardzo ostra. Micro Machines nie jest jednak kolejną bezbarwną wyścigówką walającą się gdzieś w kącie pokoju. Rywalizuje z najlepszymi przedstawicielami swego gatunku — nawet z Overdrive, Skid Marks, a także z "klasycznymi starociami" jak np. Badlands, Super Off Road czy Carnage. Od każdej z nich różni się sposobem sterowania i nowatorską możliwością wyboru pojazdu, którym będziemy się ścigali. Pierwszy raz sceneria gry wyścigowej tego typu zawiera odpowiednią liczbę obiektów, a nie tylko niewyraźne kontury trasy i obiektów ją otaczających, jak np. w Carnage. Micro Machines to, moim zdaniem, niespodziewany hit 1993 roku.

MICRO MACHINES
Codemasters 1993
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

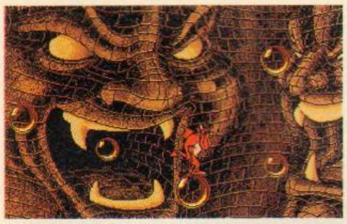
macja, co czasami daje efekt filmu animowanego. Jeśli dodamy do tego jeszcze miłą dla ucha muzykę to otrzymamy grę, której warto poświęcić kilka (może kilkanaście) godzin.

Niestety, dużą wadą gry jest objętość, jaką zajmuje ona po zainstalowaniu na twardym dysku. Aby poznać przygody małego diabełka musimy zarezerwować na swoim "twardzielu" 30 MB pamięci. No cóż, coś kosztem czegoś...

Zbigniew Zapolski

LITIL DIVIL
Gremlin Graphics 1993
Przygodowo-zręcznościowa
Amiga, IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%









Micro Machines jest z pewnością grą dla wszystkich. Dzięki swojej prostocie, dopracowanej grafice, a także dźwiękowi i przede wszystkim wspaniałej grywalności program ten stał się hitem na konsolach, a po doskonałej adaptacji także na Amigę. Program działa bez najmniejszych zakłóceń zarówno na nowszych komputerach, np. A1200, jak i na poczciwej "pięćsetce" (koniecznie z pamięcią 1 MB). Pozostaje mi tylko czekać na kolejną część gry!

Szymon Grabowski

MORTADELA CZYLI "LEKCJA ANATOMII DOKTORA TULPA" NA DWÓCH GRACZY

Wyciągnięcie kręgosłupa za głowę, błyskawiczne spalenie żywcem na dwa sposoby, wyrwanie bijącego jeszcze serca, podrzut na dwa metry jednym ciosem w szczękę, rażenie prądem oraz wbijanie haka w klatkę piersiową — te i inne delikatesy czekają na nas w głośnej rąbance "Mortal Kombat". Postuluję, aby twórcy "MK II" nie zapomnieli jeszcze o takich układach artystycznych jak: odgryzienie głowy, zawiązanie supła na jelicie grubym, strzelanie z nadmuchanych płuc, wysysanie oczu i na koniec, za przeproszeniem, nasranie na przeponę.

Skojarzenia ze starym "Street Fighterem II" są jak najbardziej na miejscu. Obie gry są zrobione według identycznego schematu, który każdy zna — wolna amerykanka dwóch karateko—bokso—dżudo—supersiłaczy ze wszystkich stron świata. Szkoda miejsca na filozofowanie, że na przykład w "SF II" efekt tryskającej krwi jest słaby i



rzadko się pojawia, a w "MK" krew leje się wiadrami i jest lepiej animowana. Dodam tylko z kronikarskiego obowiązku, że "MK" góruje nad pierwowzorem, bo ma nieporównywalnie lepszą grafikę i animację (386 only & 9 mega na twardym) oraz daje do dyspozycji więcej ciosów (i to jakich!).

Wydawało się, że wraz z rozwojem możliwości komputerów domowych, rasowe gry zręcznościowe będą powoli zanikać (niech ktoś porówna proporcje między nimi a np. grami strategicznymi w przypadku Spectrum '88 a PC/Amiga '94). Okazuje się jednak, że naprawdę profesjonalnie zrealizowane produkcje z konsol i automatów mogą liczyć na sukces także poza swoim środowiskiem naturalnym.

"Mortal Kombat" jest grą nieskomplikowaną, ale wcale nie prostą. Kto zdał egzamin na uczelnię, uważa się za lepszego od kolegi, który spędzi życie w warsztacie samochodowym. A przecież zdanie pięciu egzaminów w jednej sesji jest dla drugiego taką samą egzotyką, jak dla pierwszego wyjęcie silnika z samochodu. "Jak to?", powie ktoś. "Egzamin studencki a robota w warsztacie to rzeczy nieporównywalne!". No



właśnie. Więc niech nikt nie mówi, że woli "Cywilizację" od "Mortal Kombat".

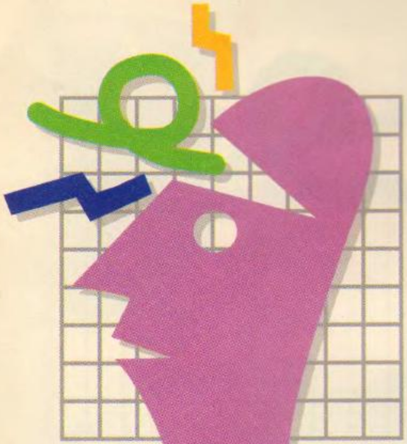
Nie będę się wygłupiał i nie przytoczę nawet krótkiego streszczenia legendy—fabuły, jaka towarzyszy wzajemnemu mordobiciu i innym zabiegom chirurgicznym. To bez sensu, w grze ma to śladowe znaczenie. Ja jednak do tej kwestii podchodzę normalnie. Do dewiacji zaliczam zarówno poświęcenie miesiąca na skończenie "MK", jak i obrażanie się na nie wiadomo kogo, że takie gry w ogóle wychodzą.

Gra ze względów moralnych czy też obyczajowych była surowo oceniana i nawet podobno gdzieś cenzurowana. Na mnie pseudorealistyczne widoki ponadziewanych na kolce ludzi budzą tylko odrazę i refleksje nad prymitywizmem twórców tej gry. Sam nie lubię nawiedzonych wojowników o wolność słowa, ale trzeba znać miarę rzeczy. Taka ilość przemocy i obrazów ludzkiej śmierci bije z co drugiej gry komputerowej, a istnieje przecież kwestia kreskówek dla dzieci — wystarczy sobie przypomnieć zwierzątka, które nabijają się do armaty, obdzierają ze skóry, wysadzają dynamitem...

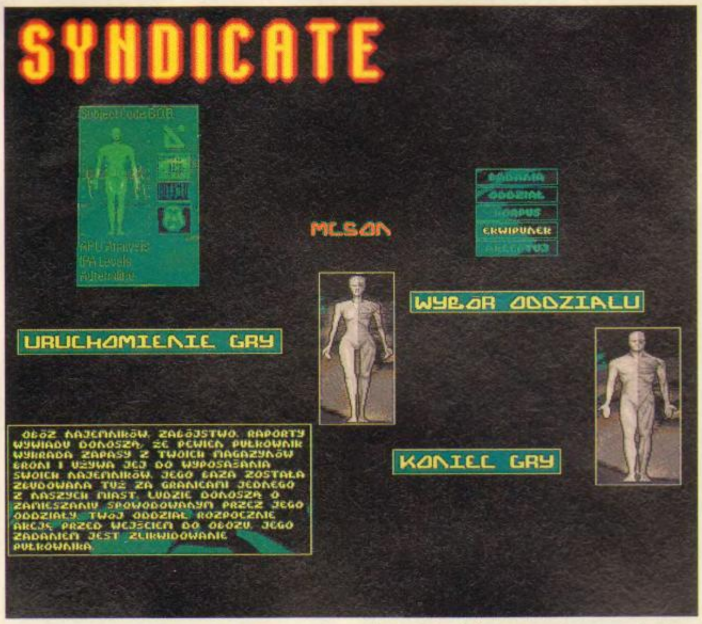
Marcin Grabski

MORTAL KOMBAT
Midway 1992
Zręcznościowa
Amiga, PC 386

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	75%



NIE GĘSI I MAJĄ...



Był rozkaz z samej góry: "Kolega weźmie tę gierkę i pójdzie się nią cieszyć. A później wysmaży coś z głową". A dla mnie słowa naczelnego to jak muzyka płynąca z niebios, więc kupiłem skrzynkę pełnego jasnego i poszedłem zaszyć się w redakcyjnej zbrojowni — dla wprawienia się w destrukcyjny nastrój.

Po zjedzeniu kilograma zawleczek od granatów i popiciu kwartą smaru do zamków błyskawicznych dla spodni szturmowych (model SS-7 dla sekretarzy redakcji) usiadłem na moździerzu i z jasnym w garści oddałem się zasępieniu. Zapijając browarem, wyssałem jeszcze szpik ze służbowego lugera von Graboffa i zasępiłem się już nie na żarty. Można powiedzieć, że zatraciłem się w zasępieniu. Jak bardzo przypominałem szlachetnego padlinożercę uzmysłowił mi dopiero przechodzący korytarzem De Stroyer. Potraktował mnie z obrzyna. To było coś. Krzyknąłem radośnie i rzuciłem się w kierunku najbliższej klawiatury. Kwadrans później sieciowa drukarka wypluwała taki tekst:

* * *

Koledzy! Rzućcie precz wszelkie kałamarze i odłóżcie wieczne pióra. Już jest — nowa wersja Syndicate — cała po polsku. Zapowiadana pod koniec ubiegłego roku, ujrzała w końcu światło dzienne pierwsza "prawdziwa" gra z całkowitym tłumaczeniem na nasz język ojczysty. Wiem, mój drogi redaktorze, że prychniesz pogardliwie i strzelisz płynną oxfordzką angielszczyzną: "Get off ass..."; wiem, że wszystkie perfecty i continuousy masz w małym palcu, ale na Boga nie daj się "germanizować". Chwyć za broń i stań w pierwszym szeregu rozzłoszczonych syndyków.

* * *

Zadowolony ze wzorowo wypełnionej misji, oddałem się oczekiwaniom na osobistą pochwałę naczelnego. Po dwóch godzinach tępego wpatrywania się w głucho zamknięte drzwi, ruszyłem w końcu z nudów do gry w Syndicate. Niech i ja spojrzę na to cudo. Polska wersja... "poliż werszyn"... to będzie pewnie jakoś tak:

Twoja poprowadzic dzisiaj misja na zly bwana—kubwa i wyrznac do noga cala okolica. Najlepsza, jak Twoja walnela dwa atomic bomben na cala ta wszawa plugastwo. Ruszyc glowa i gotowa. Jak Twoja wrocic cala team z ta exercise to bedy oklasky i points. Mucios punktos. So, niech nie stoi i nie wyczeszcza galkas jakby nie wiedzala co moja szprechen. Wasza pseudonima na ta akcja — Xyva Crova.

Jako, że wcześniej nie praktykowałem Syndykatu w wersji ory-



ginalnej, oderwałem się od niego dopiero wtedy, gdy krwawy blask

LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMIDŻOJÓW

Od kwietniowego odcinka uzbierał się spory stosik listów od amigowców, od pececiarzy niestety dużo mniejszy. Łatwo to poznać po wyglądzie listy: im mniej głosów, tym większe skoki i zmiany z miesiąca na miesiąc. Posiadacze Atari ST stanowią wyraźną mniejszość wśród członków naszego Demokratycznego Stowarzyszenia Graczy, Oceniaczy i Głosowaczy. Tym cenniejsze będą więc ich głosy.

I jeszcze słowo o waszych gustach: straszne z was konserwy! Żadna z nowości nie przebiła się na czoło listy, tak jak to było np. z Doom. A może to skutek działania Ustawy—Zastawy? Strumień świeżutkich programów z Zachodu podobno jeszcze nie wysechł, ale może to wy boicie się kupować? Jeśli tak, to macie rację. A zresztą, dobra gra jest odporna na upływ czasu — wystarczy spojrzeć na rynek Atari...

	Amiga		
1.	The Settlers	strategiczna	16.5%
2. (1)	Cannon Fodder	strzelanina	15.9%
3. (2)	Syndicate	strzelanina strategiczna	14.8%
4. (3)	Mortal Kombat	karate	14.6%
5. (10)	Frontier	symulacyjno-handlowa	11.1%
6. (5)	Space Hulk	strzelanina	7.0%
7.	Civilization	strategiczna	6.5%
8. (6)	Gunship 2000	symulator helikoptera	5.1%
9. (9)	Desert Strike	strzelanina	4.9%
10. (8)	Hired Guns	przygodowa	3.6%
	Atari ST		
1. (1)	Lemmings II	logiczno-zręcznościowa	15.7%
2. (3)	Sensible Soccer 92/93	sportowa	13.1%
3.	Prehistorik	zręcznościowa	13.1%
4.	Team Yankee II	symulator czołgu	11.8%
5. (9)	B-17 Flying Fortress	symulator lotu	11.7%
6. (6)	Zool	zręcznościowa	10.1%
7. (4)	Body Blows	zręcznościowa	7.9%
8.	Another World	przygodowa	6.5%
9. (5)	Civilization	strategiczna	5.7%
10.	Street Fighter II	zręcznościowa	4.4%
	IBM PC		
1. (3)	Doom	strzelanina	16%
2. (5)	Mortal Kombat	karate	14.5%
3.	Lillehammer	sportowa	11.3%
4.	Master of Orion	strategiczna	10.5%
5. (1)	SimCity 2000	strategiczna	10.2%
6.	1869	handlowa	9.8%
7. (2)	Privateer	symulacyjno—przygodowa	7.6%
8. (6)	TFX	symulator lotu	7.3%
9.	Syndicate	strzelanina strategiczna	7.2%
10.	NHL Hockey	sportowa	5.5%

SYNDICATE PL
Bullfrog 1993
Strategiczna
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

zachodzącego słońca utknął zuchwale w okolicach moich źrenic. Otrząsnąłem się jak z ciężkiego przepicia i skoncentrowałem na tym, co przeżyłem.

Ogólnie było nieźle. Nie wiem, czy gra spodobała mi się ze względu na jej krwawą tematykę, czy właśnie na obfite komentarze w rodzimym języku. Oczywiście autorzy nie ustrzegli się paru błędów literowych, ale ogólnie — biorąc pod uwagę, że tekst polski wklepywali programiści z Bullfroga — zrobiono niezły kawałek porządnej roboty. Mam nadzieję, że docenicie chwalebną inicjatywę tłumaczenia gier z ichniego na nasze i nie będziecie znęcać się nad polskim Syndykatem, przysyłając co ciekawsze literówki występujące w grze.

MakSon



The Settlers



Cannon Fodder



Lemmings II



B-17 Flying Fortress



Doom



Mortal Kombat

STARDUST



Dotychczas norwescy programiści nie wsławili się niczym szczególnym wśród użytkowników Amigi. Nowo powstała firma Bloodhouse postanowiła zmienić taki stan rzeczy, oferując im swoją grę Stardust. Jak już się można domyślić po tytule, jest to kolejna strzelanina.

Osobiście przyznaję, że ta kategoria gier nigdy mnie nie pasjonowała, nigdy nie byłem też fanem kochanego przez wszystkich na Zachodzie Project-X. Była to po prostu strzelanina jak każda inna, ot — leci sobie stateczek, strzela; jest cała masa broni do wyboru i niebezpieczeństw do pokonania. Nie, to nie dla mnie. Z tego gatunku podobały mi się dotychczas jedynie dwie gry: Desert Strike oraz Walker. Pierwsza — ze względu na dopracowanie oraz realizm wszystkich misji, druga — z powodu świetnej grafiki, łatwości obsługi i możliwości prawdziwego wyżycia się. Aha, podobała mi się jeszcze gra Zombie Apocalypse, szczególnie gdy wyobrażałem sobie, że każdy zombie ukazujący się na ekranie to nasz straszliwy Naczelny — wtedy naciskanie Fire przychodziło mi dość łatwo. Ale żarty na bok, przejdźmy do Stardust.



Któż z nas nie grał chociaż chwilę w Asteroids? Niby prościutka gra a jakże wciągająca. Gracz steruje małym stateczkiem, który ma za zadanie niszczenie ogromnych asteroidów latających sobie tu i tam. Gdy asteroid zostanie trafiony, rozpada się na mniejsze części, które po zaliczeniu kulki również się rozpadają. Wiele firm wyprodukowało gry podobne do Asteroids, z miernym na ogół rezultatem. Wszystko uległo jednak zmianie wraz z pojawieniem się gry Stardust.

Gra jest niesamowita pod każdym względem (szczególnie graficznym). Dziwię się nawet, że efekty jakie w niej występują, są możliwe do uzyskania na A500. Wszystkie obiekty w grze wykonane są techniką ray-tracing i wyglądają bardzo realistycznie — efekt trójwymiarowości. Trudno mi o tym pisać — to po prostu trzeba zobaczyć! Wszystkie te obracające się i pobłyskujące asteroidy, dopracowane tło, wspaniale animowany stateczek oraz cała masa innych "bajerów" zadecydowała, że Stardust jest niepowtarzalnym produktem.

Nasz statek rozpoczyna niszczycielską wyprawę po wielu planetach różnych galaktyk. Na ogół musi wyeliminować latające kosmiczne śmiecie — asteroidy, lecz czasami przyjdzie mu powalczyć z nieco bardziej niebezpiecznymi (i niestety bardziej inteligentnymi) obiektami. Oczywiście, nasz "latajnik" nie jest bezbronny — ma kilka rodzajów broni do wyboru (przełączanych za pomocą klawisza SPACE). Możemy atakować plazmą, laserem a nawet płomieniami żywego ognia. Plazma i laser nie powodują zbyt wielkich uszkodzeń w trafionym obiekcie, lecz mają całkiem długi zasięg. Ogień jest bronią bardzo skuteczną, jednak na stosunkowo małe odległości. Możemy znaleźć rakiety samonaprowadzające się na cel — bardzo pomagają przy zmaganiach z asteroidami. Jeżeli widzimy nadlatującego wroga i praktycznie nie ma już dla nas ratunku, wówczas możemy użyć osłony. Uaktywniamy ją ciągnąc joya do dołu. Nasz statek będzie przez krótką chwilę nietykalny, lecz osłona szybko przestanie działać — w zamieszaniu można stracić głowę i wówczas najprawdopodobniej stracimy również życie. Osłona pełni pewną (znikomą) funkcję ofensywną — gdy ją włączymy, trafiający w nas wróg zostanie porażony polem siłowym.



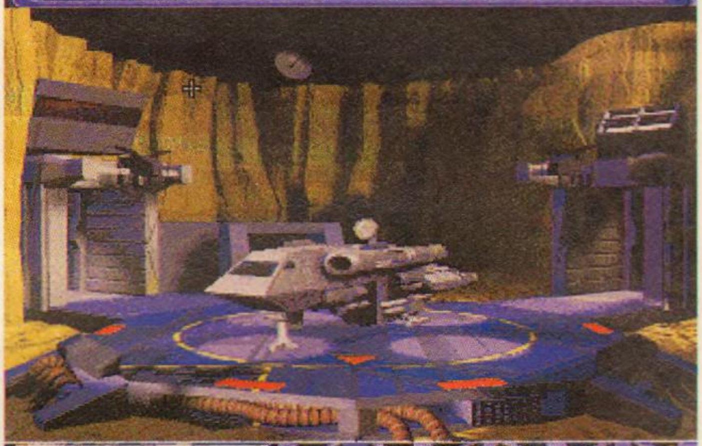
Oczywiście, produkt Bloodhouse nie jest jedyną strzelaniną z szansami na wysokie miejsce na liście przebojów. Firma Core Design (znana z takich hitów jak Chuck Rock I i II oraz Premiere) napisała grę o podobnej tematyce — Blastar. Mimo wszystko twierdzę, że Stardust jest lepszym programem. Dlaczego? Zadecydowało o tym wiele czynników. Pierwszym atutem Stardusta jest bardzo nowatorskie zastosowanie "ray-tracingowanej" grafiki, a także wyposażenie gry w świetną muzykę i efekty dźwiękowe. Głównym kryterium oceny każdej gry jest oczywiście grywalność — Stardust na tym polu nie musi obawiać się konkurencji. Atutem Blastara jest natomiast to, że czasami widzimy stateczek z innej perspektywy, niż tylko z góry, lecz mimo to nadal preferuję Stardusta.

Szymon Grabowski

STARDUST
Bloodhouse 1993
Zręcznościowa
Amiga, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	95%





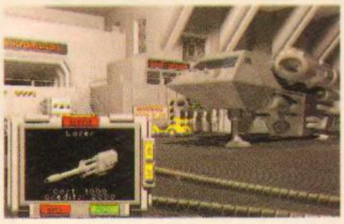


Jako Privateer czyli korsarz, w swoich wojażach spotkasz okręty wojenne Konfederacji, Policję Kosmiczną, łowców nagród takich jak ty... System Gemini nawiedzają też piraci oraz Kilrathi — przedstawiciele cywilizowanej rasy wrogiej ludzkości.

Firma Origin w tej grze pokazała, na co ją stać: piękna rastrowa grafika, widać po prostu wszystkie szczegóły. Podczas walki mocne wrażenie robi obraz wrogiego statku, zajmujący całe pole widzenia. W tle słychać nastrojową, trochę smutną muzykę, poza tym oczywiście strzały z miotaczy oraz wielkie bum naszych przeciwników. Nie ma digitalizowanych mówek, ale gra na tym wiele nie traci. Animacja jest płynna (zależy oczywiście od ilości pamięci), ale niestety walki w kosmosie trwają długo — czasem zbyt długo, zwłaszcza gdy siły przeciwników są równe. Zachowano konwencję poprzedników gry z serii Wing Commander. Główna różnica polega na tym, że w nowej grze nie jesteś pilotem wojskowym, a samotnym śmiałkiem, który zarabia na swoje utrzymanie podejmując się różnych zadań.

Gra rozpoczyna się dobrym intro, które wprowadza nas w wilcze





prawa, rządzące sektorem Gemini. Tam właśnie rozgrywa się akcja Privateera. Karierę korsarza rozpoczynasz na kiepskim statku, ale w grze istnieją inne ich typy, oczywiście nie za darmo. Jest Orion — statek bardzo bezpieczny, posiada bowiem gruby pancerz i osłony. Niestety, jego masa powoduje, że jest trudny w manewrowaniu. Widoczność z kokpitu najsłabsza ze wszystkich dostępnych statków. Polecam go wszystkim, którzy chcą latać po galaktyce bezpiecznie, bez zbędnych fajerwerków. Następny typ to Galaxy — w sam raz dla graczy z żyłką handlową, wyposażony w olbrzymią ładownię. Jest jednak słabiej opancerzony, niż poprzednio wymieniony Orion. Duża masa statku nie przeszkadza w manewrowaniu, lecz ogranicza prędkość maksymalną. Z kokpitu rozpościera się dobry widok na kosmiczną pustkę. Można też kupić Centuriona — statek dla osób lubiących latać, zarabiać na życie w charakterze najemnika. Może on przenosić wszelkie typy uzbrojenia, jest przy tym szybki, zwrotny i dobrze opancerzony. Ma tylko jedną wadę: jego mała ładownia raczej nie pozwala rozwinąć skrzydeł w interesach. Widoczność z kabiny doskonała.

Najważniejszą cechą gry jest jakby jej dwoistość. Na początku zarabiasz pieniążki, aby ułatwić sobie egzystencję i wydaje się, że tylko na tym polega gra. Ale nie zapomnij wpadać od czasu do czasu na jednego głębszego do baru. Barmani są źródłem informacji o wszystkim, co się dzieje w systemie Gemini. Raz wstąpiłem do baru na New Detroit i zaczęło się. Przysiadł się jakiś gość i zaproponował zlecenie — coś dla niego zrobię za odpowiednią opłatą. Zostawił mi przy tym tajemniczy przedmiot. Tak rozpoczyna się część przygodowa Privateera, która toczy się niezależnie od reszty gry. Po wykonaniu zleceń można polatać w celach zarobkowych, wracając do przygody po zarobieniu szmalu. Zagadkę rozwiązuje się bardzo przyjemnie, ale trzeba zaznaczyć, że dobry statek i trochę pieniążków ułatwiają jej rozwikłanie.



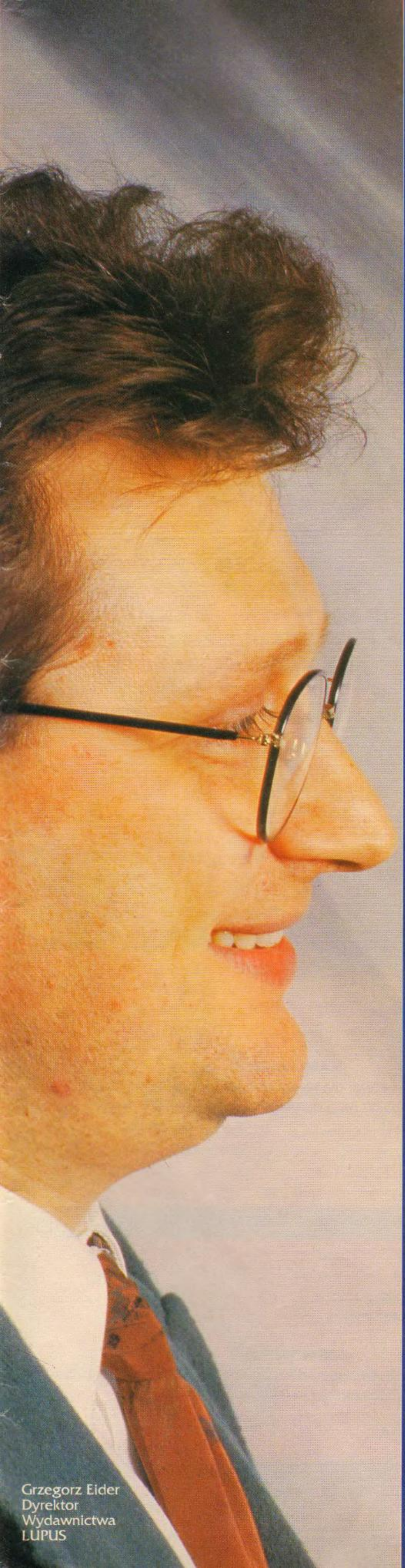
Grą można sterować za pomocą joysticka, klawiatury lub myszy. Wersja instalacyjna zajmuje 6 dyskietek 3,5" HD. Obsługuje wszystkie powszechnie używane karty muzyczne. Zalecane jest uruchamianie jej na co najmniej 386DX33 z 4 MB RAM. Privater to nowa jakość w grach kosmicznych. Warto poświęcić tej grze kilkadziesiąt godzin, aby rozwiązać tajemnicę powierzonego ci przedmiotu.

Bleys

PRIVATEER
Origin 1993
Symulacyjno-przygodowa
IBM PC

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

PRIVATEER



Grzegorz Eider
Dyrektor
Wydawnictwa
LUPUS

Miesiąc po miesiącu, od pięciu już lat, Wydawnictwo LUPUS dostarcza Wam swoje czasopisma. Wierzę, iż udało nam się w tym czasie zdobyć Wasze zaufanie, przekonać że swój fach -- wydawanie pism -- znamy naprawdę dobrze.

Dotychczas skupialiśmy się wyłącznie na pismach związanych z rynkiem komputerowym. Dzisiaj chciałbym zarekomendować Wam czasopismo całkiem odmienne -- miesięcznik "Młody Technik".

Część Czytelników (ci starsi...) bez wątpienia "Młodego Technika" pamięta -- był w tamtych czasach często jedynym źródłem informacji o technice na świecie...

"Młody Technik" ukazuje się od ponad 40 lat, ale do Wydawnictwa LUPUS dołączył jesienią ubiegłego roku. Kilka miesięcy, które upłynęły od tego czasu poświęciliśmy na wytężoną pracę -- poprawę poziomu edytorskiego pisma i przemodelowanie zawartości. Sądzę, iż nam się udało. Dzisiaj jestem przekonany, że jest to znowu dobre czasopismo i mogę gorąco Wam je polecić.

Młodym, nie całkiem młodym (a także całkiem niemłodym) miłośnikom techniki lektura "Młodego Technika" sprawi, jak sądzę, wiele przyjemności.

Zachęcam.

młody TECHNIK

Q&A

GamblerClub otrzymuje sporo listów z pytaniami i wątpliwościami dotyczącymi najróżniejszych spraw klubowych (i takich nieco obok). Na niektóre postaramy się dzisiaj odpowiedzieć.

"Mam Amigę CDTV (wiadomo nie wszystkie programy na niej chodzą, a nie ma też na nią emulatora), czy gdybym zamówił program, a on by 'nie chodził' czy mógłbym go odesłać i otrzymać zwrot pieniędzy lub wymienić na inny?"

Odpowiedź brzmi - nie. Nie przewidujemy procedury reklamacyjnej (oczywiście za wyjątkiem sytuacji, w której produkt jest wadliwy — np. uszkodzone dyskietki). Niska cena klubowa wynika między innymi stąd, że nie dysponujemy (nie opłacamy) żadną grupą ludzi obsługujących sprzedaż. Nie oznacza to, iż jesteście skazani na przypadek: 'działa-nie działa'. Wystarczy w zamówieniu umieścić formułkę mniej więcej takiej treści: 'mam komputer CDTV, jeżeli zamawiany przeze mnie program nie współpracuje z tym komputerem, to proszę nie realizować zamówienia' — a my przed wysłaniem upewnimy się u dystrybutora czy dany program jest przeznaczony również na ten komputer. Oczywiście, nie bierzemy odpowiedzialności za anomalie ('niekompatybilności') różnych składaków, problemy z pamięcią, stacjami dysków itp.

"Nie jestem członkiem GamblerClubu. Wiem, że nie przysługuje mi zniżka (cena klubowa) przy zakupie programów. Czy mógłbym jednak kupić te programy za pełną cenę (cena detaliczna)?"

Sorry — obsługujemy wyłącznie klubowiczów (wyłącznie ze zniżką).

"Jestem członkiem GamblerClubu. Czy jeśli mając ważną prenumeratę do sierpnia dokonam teraz wpłaty na następne półrocze to prenumerata będzie do lutego 1995 czy też to, co wpłaciłem wcześniej po prostu mi przepadnie?"

Tu są dwie sprawy: prenumeraty i karty klubowej. Najpierw prenumerata. Oczywiście nic naszemu czytelnikowi nie przepada a prenumerata będzie do lutego 1995. Działa to w następujący sposób: na kuponie, za pomocą którego dokonuje się wpłaty na prenumeratę (wewnątrz numeru) jest kratka zatytułowana — 'pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak'. Nie umieszczenie w niej krzyżyka powoduje, że kiedy bank nadeśle nam Wasz kupon, to osoba wprowadzająca informacje do bazy danych wyszukuje wcześniejszą Waszą prenumeratę i dopisuje do niej kolejne 6 numerów (lub 12 w zależności ile zaprenumerowaliście). Zatem jeśli chcecie mieć

Klubowa lista przebojów

GamblerClub zrealizował znaczną liczbę zamówień na gry, przychodzących od członków klubu. Postanowiliśmy raportować Wam co miesiąc jakie gry "idą" najlepiej (a jakie wręcz przeciwnie). Będzie to coś w rodzaju klubowej listy przebojów.

W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. Aktywniejsi są użytkownicy PC-tów (a może jest ich po prostu więcej) — proporcje układają się następująco:

PC 68,0% zamówień
Amiga 32,0% zamówień

Zainteresowania Amigantów opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem
1	Lure of the Temptress	20,83%	-
2	Harpoon	16,67%	-
3	Black Crypt	16,67%	-
4	Civilization	8,33%	-
5	Birds of Prey	8,33%	-
6	Shadowlands	8,33%	-
7	Harpoon	4,17%	-
8	Gunship 2000	4,17%	-
9	Łowca - Ostatnie Starcie	4,17%	-
10	Indianapolis 500	4,17%	-
11	NAM	4,17%	-

Pierwsze miejsce zajmuje bezsprzecznie "Lure of the Temptress" czyli gra pochodząca z 'oferty specjalnej' (50% taniej). Być może więc do jej zakupu zachęciła niezwykle korzystna cena... Dwie następne pozycje należą do serii Kolekcji Klasyki Komputerowej IPS. Brawo dla autorów tej serii za wybór tytułów. Z drugiej jednak strony — czy to aby nie oznacza, że bieżąca oferta jest niezbyt ciekawa? (to pytanie kierujemy pod rozwagę IPS-u).

W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — przewodzi ta sama gra (również z 'oferty specjalnej') razem jednak z drugą 'specjalną': "Buzz Aldrin's Race into Space". Na trzecim miejscu znalazła się gra ze 'zwykłej' oferty (dosyć, jak się wydaje, ostatnio modna) — "Privateer".

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem
1	Lure of the Temptress	11,76%	-
2	Buzz Aldrin's Race into Space	11,76%	-
3	Privateer	9,80%	-
4	Legacy	7,84%	-
5	Harpoon	7,84%	-
6	Ultima Underworld	7,84%	-
7	Strike Commander	5,88%	-
8	Seal Team	5,88%	-
9	Quest for Glory III	3,92%	-
10	Patriot	3,92%	-
11	Birds of Prey	3,92%	-
12	Shadowlands	3,92%	-
13	Michael Jordan in Flight	3,92%	-
14	King's Quest VI	1,96%	-
15	Rex Nebular	1,96%	-
16	Theatre of War	1,96%	-
17	F-15 Strike Eagle III	1,96%	-
18	Space Hulk	1,96%	-
19	Ultima Underworld II	1,96%	-

Za miesiąc następne notowanie listy najchętniej kupowanych przez klubowiczów gier.

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZEKAĆ KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

Wzór zamówienia

Zamówienia na programy z oferty klubowej, które od Was otrzymujemy bywają bardzo różnie formułowane. Zdażył się nawet taki przypadek, że zamawiający nie podał numeru katalogowego gry ani komputera, na który program ma być przeznaczony podczas gdy gra występowała w wersji dla Amigi i dla PC...

Proponujemy Wam zatem wzorzec zamówienia, który gwarantuje że wszystkie potrzebne informacje w zamówieniu się znajdą:

[Imie] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem[tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220.000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohomaz]

przedłużenie dotychczasowej prenumeraty a nie nową prenumeratę od najbliższego numeru — NIE wstawiacie krzyżyka w polu 'nowa prenumerata' — to wszystko.

Kwestia druga: karta klubowa. Nowa karta klubowa (z terminem ważności odpowiadającym końcowi nowej prenumeraty) zostanie automatycznie przygotowana i wysłana do Was.

"Czy prowadzone są rozmowy z firmami dystrybucyjnymi Mirage i Sagita nad zniżkami dla członków klubu?"

Nie, takich rozmów jak dotąd nie było.

"Czy oferta zamieszczona w 'naszym' piśmie jest pełna, czy też można liczyć na jej powiększenie?"

Oczywiście rozmawiamy z kilkoma firmami o rozszerzeniu oferty klubowej o sprzedawane przez nich programy i sądzę, że już w najbliższym czasie obecna lista zostanie rozszerzona.

Na koniec dwie informacje. Jeżeli jakiś program znika z oferty klubowej to oznacza to, iż (zapewne chwilowo) jest na wyczerpaniu. Tym samym, wysyłając zamówienie na niego ryzykujecie, że nie zostanie ono zrealizowane (z braku towaru). Generalnie katalog obowiązuje (dotyczy to również cen) aż do opublikowania następnego numeru (a tym samym nowego katalogu). Można przyjąć, że dane z katalogu np. kwietniowego obowiązują w kwietniu i przez pierwszą połowę maja, majowego w maju i przez pierwszą połowę czerwca itd.

Chciałbym zwrócić także uwagę, iż niedopuszczalne jest zamawianie programów a następnie odmawianie ich przyjęcia gdy przyjdzie przesyłka. Takie "manewry" pocztowe kosztują i gdyby zjawisko to przybrało na sile, nie udałoby się nam utrzymać niskich cen programów — w efekcie byłoby to przeciwko interesom klubowiczów. Dlatego uprzedzamy, iż osobom nieodpowiedzialnie zamawiającym (i nie przyjmującym przesyłki) będziemy cofać uprawnienia klubowe.

GamblerClub Macher

Jest już pierwszy sklep, w którym posiadacze kart GamblerClubu mogą dokonać tańszych zakupów! Spodziewamy się następnych — w miarę jak będą przybywać oferenci GamblerClubu, będziemy publikować ich adresy. Informacja obejmuje adres sklepu oraz ofertę, czyli co nasi klubowicze mogą kupić taniej i na jakich warunkach.

Warszawa
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta:
produkty z Tabel A.
w cenie klubowej.

Zmiany!

Kilka miesięcy funkcjonowania klubu oraz sprzedaży wysyłkowej pozwoliło zgromadzić sporo doświadczeń, które skłoniły nas do wprowadzenia kilku istotnych zmian.

1. Rozdzielamy cenę programu od kosztów wysyłki. Cena klubowa będzie obecnie nieco niższa niż dotychczas, ale za to przy odbiorze paczki będzie się opłacać koszt przesyłki (rzędu 30 tysięcy złotych). Wprowadzamy tę zasadę z dwóch powodów: po pierwsze nowy system pozwoli zaoszczędzić nieco pieniędzy osobom zamawiającym kilka programów (jedna przesyłka); po drugie zaś jest już pierwszy sklep, w którym każdy posiadacz karty klubowej może kupić programy z oferty klubowej (oczywiście bez kosztów przesyłki pocztowej).

2. Wprowadzamy jednolitą numerację programów znajdujących się w ofercie klubowej. Ponieważ jednak finalizujemy rozmowy z kolejnymi dystrybutorami, cenniki będą drukowane w postaci tabel oznaczonych literami (każdy dystrybutor będzie miał swoją literę) i ew. dodatkowo liczbami, jeśli dystrybutor oferuje więcej niż jedną grupę produktów.

3. Uruchamiamy pierwszy sklep GamblerClubu. Sklepy obsługujące klubowiczów będą przez nas podawane na stronach klubowych a ponadto będą oznaczane naklejkami podobnymi do kart klubowych.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
5	Civilization	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	518 500 zł	450 000 zł
6	DeluxePaint IV v. 4.0	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	854 000 zł	700 000 zł
10	Łowca - Ostatnie starcie	IPS CG	Amiga	3.5"	1MB	225 700 zł	200 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400 zł	450 000 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	585 600 zł	520 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	688 Attack Sub	Domark	Amiga	3.5"	1MB	244 000 zł	210 000 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	244 000 zł	210 000 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	256 200 zł	210 000 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	256 200 zł	210 000 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	207 400 zł	180 000 zł
38	MiG 29M	Domark	Amiga	3.5"	1MB	244 000 zł	210 000 zł
39	NAM	Domark	Amiga	3.5"	1MB	244 000 zł	210 000 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	256 200 zł	210 000 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	244 000 zł	210 000 zł
44	Strike Fleet	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	244 000 zł	210 000 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1	ATAC	MicroProse	PC	3.5"	VGA	597 000 zł	500 000 zł
3	Betrayal at Krondor	Sierra	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM	671 000 zł	550 000 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200 zł	570 000 zł
4	Civilization	MicroProse	PC	3.5"	EGA, VGA	549 000 zł	480 000 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400 zł	680 000 zł
8	Incredible Machine	Sierra	PC	3.5"	386SX, VGA	427 000 zł	360 000 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	671 000 zł	600 000 zł
11	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16 2MB RAM, VGA	427 000 zł	350 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000 zł	480 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
14	Quest of Glory III	Sierra	PC	5.25"	VGA	585 600 zł	500 000 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000 zł	420 000 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600 zł	560 000 zł
18	Strike Commander	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 27MB HDD, VGA	793 000 zł	700 000 zł
19	Strike Commander CD	Origin	PC	CD	386/40, 4MB RAM, VGA	1 098 000 zł	900 000 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400 zł	600 000 zł
22	Ultima Underworld	Origin	PC	3.5", 5.25"	386SX, 2MB RAM, 13MB HDD, VGA	695 400 zł	500 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000 zł	650 000 zł
24	Ultima VII	Origin	PC	3.5", 5.25"	2MB RAM, 21MB HDD	732 000 zł	490 000 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100 zł	420 000 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000 zł	380 000 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC.

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	244 000 zł	210 000 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244 000 zł	210 000 zł
30	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	256 200 zł	210 000 zł
31	Dungeon Master	PSYGNOSIS	PC	3.5"	EGA/VGA	256 200 zł	210 000 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	256 200 zł	210 000 zł
34	Heroes of the 37th	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	244 000 zł	210 000 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	207 400 zł	180 000 zł
37	MiG 29M	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	244 000 zł	210 000 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	256 200 zł	210 000 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	244 000 zł	210 000 zł

Tabela A5. Oferta specjalna.

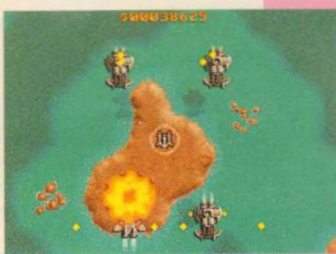
Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
47	Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	427 000 zł	300 000 zł
48	Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	427 000 zł	300 000 zł
49	Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	427 000 zł	300 000 zł
50	Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	PC	3.5"	VGA	427 000 zł	300 000 zł

NEWS

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWA

Raptus

Oj, nerwowo wchodzimy w kolejną wiosnę naszego stulecia. Właśnie pojawił się na rynku najnowszy przebój Apogee Software; wydana w koprodukcji z Cygnus Studios multimedialna i multigraficzna wersja najprymitywniejszych strzelanek świata, czyli "Raptor: Call of the Shadows". Gra, mimo iż bez głębszego sensu i idiotyczna, powala na kolana właśnie rewelacyjnie podanym idiotyzmem. Świetne



obrazki, dziwaczne cienie (koledzy twierdzą, że nie z tej strony, In Nowator niestety takich rzeczy nie rozróżnia...) i drobne 16 MB na dysku (w pełnej wersji), lub 8 w wersji shareware (z jednym scenariuszem). Dodajcie do tego konieczne 4 MB RAM mimimum i 386 DX40, to uzyskacie pełny obraz tej ulepszonej wersji "Space Invaders". Panie i Panowie! Naprawdę nie lubię gierek bez sensu, lecz "Raptor" zmusił mnie do porzucenia moich utrwalonych latami poglądów. "Ogniem ciągłym —naprzód!" — to hasło tej gry i nie ukrywam, że i moje hasło od kilku dobrych dni.

Gdzie upiorów sześć...

... tam siódmy ma pietra. W grze Seventh Guest czyli "Siódmy gość", właśnie Ty jesteś tym siódmym, a czy będziesz gość, to tylko od Ciebie zależy. Wpadasz do domu maniaka, którego jedynym zajęciem jest ciągłe rozwiązywanie najdzikszych łamigłówek. Okazuje się przy tym, że obce mu są zasady gościnności; obce na tyle, że prostą zasadę "gość w dom, Bóg w dom" zamienił w "gość w dom, Szatan w domu, a kaszanka na stole". I od parteru rozpoczynasz zjadanie tej kaszanki, posuwając się przez labirynty pomieszczeń i dostając do rozwiązania kolejne zagadki. A spróbuj nie rozwiązać chociaż jednej... Sześciu kolesi o wyglądzie typu Boris Karloff w filmie "Mumia, czyli 100 dni premiera Mazowieckiego" nie da Ci żadnej szansy. Największym jednak smaczkiem "Siódmego" jest to, że cała gra zajmuje aż dwa CD-ROMy, łącznie z kilkoma psychodelicznymi kawałkami muzyki, które można sobie odtworzyć nawet na typowym "plejerze" audio, stojącym u każdego na regale. Grafika — miodzio, aczkolwiek bez pomocy 486/66 i 8 MB RAM ciężko się obejść. Skromnie nie wspominam tu o konieczności posiadania czytnika CD-ROM typu "double-speed" za osiem baniek (mały Mitsumi za cztery można



sobie w buty wsadzić...). Dlatego grę "Seventh Guest" można polecić głównie tym dzieciom, których tata ma na imię Szmal, a mama — Kasa. Zobaczyć jednak powinni ją wszyscy...

Dystrybutor: CD Projekt s. c., Warszawa, ul. Wiejska 19/14, tel. 621-46-28

In Nowator

Ufoludki są wśród nas...

Walka z inwazją zielonych ludzików w ramach akcji ONZ to temat najnowszego produktu firmy MicroProse "UFO". Zadaniem gracza jest prowadzenie specjalnej ekipy tępiącej te niezbyt miłe stworki, zdobywanie od nich nowych technologii, finansowanie kolejnych ekspedycji a w końcu wyjaśnienie zagadki tytułowego UFO. W sumie całość prezen-



tuje się w miarę ciekawie. Gra dostępna jest już w wersjach na Amigę i PC; koledzy grają i niedługo opiszą.

FSO potentatem samochodowym?

No może niezupełnie, ale w końcu w grach wszystko jest prawdopodobne... Szczególnie, że Impressions zapowiada grę symulacyjną "Detroit", w której prowadzi się koncern samochodowy: projektuje własne samochody, dba o modernizację linii produkcyjnych a nawet o zadowolenie pracowników. Miejmy tylko nadzieję, że będzie to ciekawsza pozycja niż Airbucks tegoż producenta. "Detroit" będzie oferowany zarówno na Amigę jak i PC.

Diuna i Starlord w jednym?

Może się to okazać możliwe, jeśli wziąć pod uwagę pojawienie się gry "Reunion" firmy Grandslam.

KRONIKA TOWARZYSKA

No cóż... Vox populi, vox Dei... Chcieli Amigowcy newsów, to zabrakło miejsca na "Kronikę". A jak już uruchomimy dział newsów na Atari, to pewnie i z hardware'owych zrezygnujemy... Ale ciekawi mnie, jakie jest Wasze zdanie na ten temat? Czy skoncentrować się na opisywaniu "świeżego mięska", czy negocjować z Naczelnym dodatkową kolumnę (stronę)?

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

Super Blaster

Właśnie wszedłem do Laboratorium Lupusa i zobaczyłem na półce nowość nad nowościami: kartę muzyczną Sound Blaster AWE32. NIe wiem, czy nie będzie to hit "numero uno", chociaż już wyobrażam sobie jego cenę. Standardowy Sound Blaster z wbudowanym syntezatorem PCM (4 Mbit barw na karcie...), lepszym DSP i możliwością zainstalowania do 28 MB pamięci RAM dla dodatkowych próbek, przy wykorzystaniu technologii SoundFont znanej firmy E-mu. GUS (Gravis Ultra Sound) siada przy takim wyposażeniu, bo sam ma tylko maksimum 1 MB RAM na próbki, co — nie oszukujmy się — przy dzisiejszych syntezatorach jest liczbą wręcz śmieszną. A w nowym Blasterze: General MIDI na pokładzie (posłuchajcie tylko muzyczki z gier Sierry na

ARE)

Dobra grafika, sporo nowych pomysłów, sprawne połączenie strategii z elementami symulatora to niewątpliwie atuty tego programu. Jak na razie, zapowiedzi mówią tylko o wersji na Amigę.

Komu było mało Dooma...

...ten z pewnością z zadowoleniem przyjmie grę "Bio Forge" firmy Origin. Sporo nowych rozwiązań technicznych — między innymi możliwość obserwowania akcji pod różnymi kątami, a przede wszystkim "taaakie" megabajty animacji. Niestety, kubeł zimnej wody wyleje się na głowę posiadaczom XT 386: wymagania sprzętowe nowej gry to 486DX2 lub Pentium.

Epic odsłona druga

Co prawda pod tytułem "Inferno" ale każdy wie, że chodzi tu o Epic II firmy Ocean. W stosunku do poprzednika poczyniono tak wiele ulepszeń, że w praktyce mamy do czynienia z całkowicie nowym programem. Kilkaset misji, możliwość wyboru kilku pojazdów, walki nad powierzchniami różnych planet — to tylko część z tych nowości. Premiera tej gry od pewnego czasu przeciąga się, ale wiadomo na pewno, że ukaże się wersja pecetowa oraz amigowa. Ta ostatnia tylko na modele z AGĄ.

Czy prymat Mortal Kombat zostanie uchylony?

Może się to stać za sprawą "Rise of the Robots" firmy Mirage. Tym razem gracze sterują robotami bojowymi. Wszystkie postacie wykonane są w formie skomplikowanych, "renderowanych" obiektów. Screeny, dołączane do ulotek reklamowych firmy, sugerują naprawdę wysoką jakość grafiki. Jednak pozostaje pytanie otwarte: czy całość będzie się tak dobrze prezentowała także w akcji? Poczekamy, zobaczymy. Gra ukaże się w dwóch wersjach amigowych (na A500 i A1200/CD32) oraz prawdopodobnie również na PC (Pentium?...).

Universe czyli światy alternatywne

Twórcy "Curse of Enchantia" z grupy Core Design po raz kolejny ostro zabrali się do roboty, czego wynikiem jest właśnie nowa gra przygodowa "Universe". Tym razem główny bohater Boris zostaje wciągnięty do świata alternatywnego, rządzonego przez króla maga. Zwraca uwagę specyficzna atmosfera gry, potęgowana świetnym dźwiękiem i 256-kolorową grafiką. Co ciekawsze, grafika w tej samej liczbie barw jest dostępna również na stare 500-tki (czyżby tryb dla HAM-ów?).

"Hansa. Die Expedition"

Kolejny wariant gry w stylu Patrician. Polityka, handel i przygoda połączone w całość, a przy tym bardzo ładna grafika w wersji na AGĘ — zdecydowanie zachęcają do nabycia tej nowej pozycji firmy Ascon.

Świeży powiew w świecie strategii?

Być może, jeśli dokładnie przyjrzeć się nowemu programowi MicroProse pod tytułem "Across the Rhine". Oprócz sporej dawki wysiłku umysłowego włożonego w działania strategiczne, gracz może osobiście wpływać na wyniki walki, staczając samemu boje z pojazdami przeciwnika. Grafika jest teksturowana, stąd nie dziwi zalecenie producenta: "486 recommended".

Elfmania czyli bardziej "pokojowa" odmiana Mortal Kombat

Jeśli kogoś raziły krwawe sceny z Mortal Kombat, a nie zadawalał go Street Fighter czy Body Blows, to z przyjemnością powinien powitać "Elfmanię" Renegade. Program ten nie tylko wyróżnia się płynnością ruchów bohaterów i dopracowaną grafiką. Daje także możliwość posługiwania się różnymi rodzajami broni. Producent oferuje dwie wersje tej gry, w zależności od typu posiadanej Amigi.

Pogłoski czy fakty?

Ostatnio coraz częściej pojawiają się (jeszcze nie potwierdzone) pogłoski o powrocie kilku amerykańskich firm software'owych na rynek Amigi. Jest to spowodowane niewątpliwym sukcesem komercyjnym CD32 w Europie. Część źródeł wymienia tutaj Lucas Arts i takie hity znane z PC, jak "Rebel Assault" czy "Day of the Tentacle".

Roman Sadowski

TARGI, TARGI...

Tak się przyjemnie złożyło, że w odstępie jednego tygodnia odbyły się w Londynie i Katowicach targi o tej samej tematyce. W Anglii były to ECTS — European Computer Trade Show, zaś u nas Play Box '94 — "trzy-



dniówka" poświęcona filmom wideo, muzyce i grom komputerowym. O różnicach można by długo i kwieciście opowiadać, z braku miejsca wspomnę tylko, że "tam" firm było koło setki, "tu" zaś — poniżej dziesięciu (producentów i dystrybutorów gier). Jest to w dużym stopniu zasługa naszych piratów — za rok sytuacja będzie już inna. Coraz lepiej rozwija się rynek konsol, prawie połowa firm na ECTS miała coś do powiedzenia w tej dziedzinie. U nas ta tendencja powoli zaczyna być również widoczna, między innymi dzięki nowemu prawu autorskiemu — wysoki koszt gier na cartridge'ach przestaje być argumentem. W dziedzinie rodzimego oprogramowania nie mamy się czego wstydzić — firma Avalon prezentowała wersję demo gry A.D. 2044, która w Londynie stałaby się na pewno jedną z atrakcji. Dość wspomnieć, że jest to przygodówka o grafice na poziomie 7th Guest. Ciekawe, jak wypadnie porównanie za rok. Mam nadzieję, że będzie jeszcze ciekawiej.

Wojtek Setlak



byle jakim syntezatorze GM); sampling overkill (DSP i procesor efektów — reverb, delay i parę innych); na dodatek stare, poczciwe analogowe OPL3 Yamahy plus wyjście na joystick; zewnętrzne MIDI i typowe dodatki. "Blaster mój widzę ogromny" — tak zwięźle mógłbym skomentować nowość Creative Labs, gdyby nie to, że nigdy pewnie nie dorobię się takiej zabawki...

TELEZGADULA

1



...7

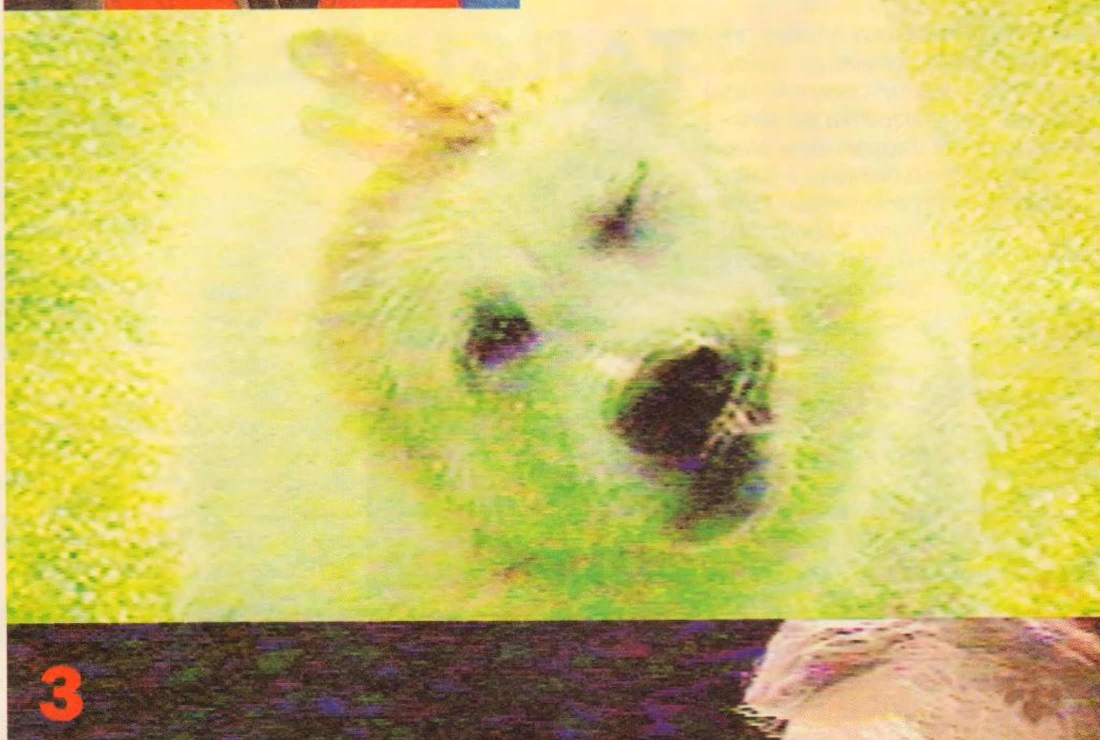


Ukształtowała się już czołówka konkursu, a liderem nadal jest T. Majewski z Lubina (100% trafnych odpowiedzi). Różnice są jednak minimalne, a do końca zostało jeszcze ładnych kilka etapów. W nr 3/94 najwięcej kłopotów sprawiło pytanie 2. Stąd zaledwie 5 kompletnych zestawów prawidłowych odpowiedzi wzięło udział w losowaniu gry komputerowej. Tym razem los wskazał na Artura Roguskiego z Chełma. Odpowiedzi na aktualny zestaw pytań prosimy nadsyłać na adres redakcji, najlepiej na kartkach pocztowych z czytelnymi danymi osobowymi do końca bieżącego miesiąca (30 maja 1994).

Odpowiedzi na pytania z numeru 3/94:

1. Johan Cruyff, Ajax Amsterdam, CF Barcelona.
2. Hopman Cup. Po raz pierwszy zastosowano system TEL (Tennis Electronic Line) czyli elektronicznego sędziowania na wszystkich liniach kortu, eliminując obecność sędziów liniowych.
3. Ace of Base, "Sign".
4. Bill Clinton, 41 lub 42. (Dwoistość ta wynika z różnego podejścia do prezydentury G. Clevelanda, który rządził w latach 1885-89 i 1893-97. Problem ten wypłynął już po zadaniu pytania, stąd obie liczby uznawane są za prawidłowe).
5. "Robocop 2".
6. Meat Loaf, "I'd do everything for love".
7. Paryż — Dakar — Paryż.

2



3



GAMBLER 5/94
KUPON



Pytania do numeru 5/94:

1. Proszę podać nazwę tej dyscypliny sportowej. (1 pkt)
2. Proszę podać nazwę zespołu i tytuł utworu zobrazowanego teledyskiem z taką scenką. (2 pkt)



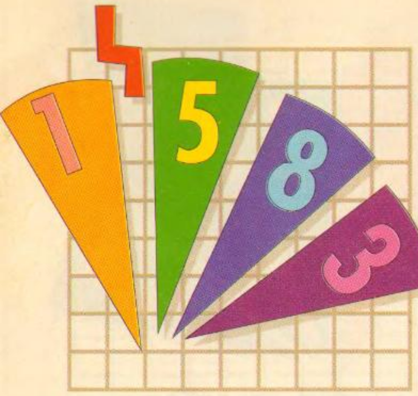
Liderzy "Telezgaduli" po 4 rundach:

1.	T. Majewski	48
2.	M. Kubik	47
3.	A. Roguski	46,5
4-5.	P. Kliber, M. Kunysz	45
6-7.	K. Kieryś, L. Strzeszewski	43,5
8-10.	J. Baszak, M. Łaptaszyński, B. Mali	43
11-13.	K. Basiński, R. Kiejdo, A. Zakrzewski	42,5
14-16.	G. Brzeski, P. Krótki, J. Kurpios	42
17-20.	P. Benke, Z. Kiruto, M. Maćkowski, P. Mikulski	41,5
21.	R. Góra	41
22-24.	S. Jodyński, S. Kwidziński, P. Pietnoczko	40,5
25-26.	J. Grodzki, M. Modrzejewski	40
27.	G. Bartosik	39,5
28-29.	D. Kowalczyk, K. Ozimek	39
30.	R. Chilicki	38,5
31-33.	K. Bajorek, M. Kiełkowski, S. Rubin	38
34.	J. Grudzień	37,5
35.	Naściszewski	36,5
36.	M. Szyk	36
37.	M. Kuniewski	35,5
38.	P. Szwajda	35
39-42.	R. Bomba, N. Farenholc, M. Matuszewski, R. Mołczan	34
43.	P. Buczkowski	33,5
44-45.	R. Ciechacki, P. Czyż	33
46-47.	M. Rączka, M. Skrzypiec	32,5
48-49.	M. Czajor, A. Wyszyński	32
50-52.	L. Babula, S. Bujak, R. Rogowski	31,5

Lista obejmuje 277 uczestników. Wszystkich graczy prosimy o podanie typu posiadanego komputera, jeśli dotąd tego nie



3. Kim jest ten biały, siwy człowiek (proszę podać jego imię i nazwisko), z jakim zespołem był związany w chwili wykonania tego zdjęcia i jaki sukces z nim osiągnął? (3 pkt)
4. Ta rozebrana pani to sławna... (proszę podać jej imię i nazwisko). Jak nazywała się wykreowana przez nią bohaterka serii filmów? (2 pkt)
5. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? (1 pkt)
6. Jak nazywa się ten rodzaj sportu? (1 pkt)
7. W jakiej stacji telewizyjnej występuje ta elegancka pani (1 pkt)? Dodatkowe 2 pkt premii za podanie jej imienia i nazwiska.



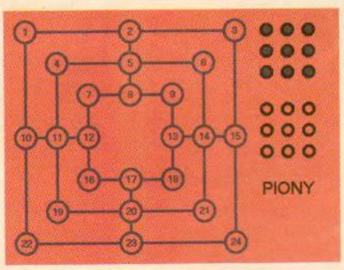
KONKURS "MŁYNEK"

OGŁASZAMY KOLEJNY KONKURS NA NAPISANIE PROGRAMU KOMPUTEROWEGO. TYM RAZEM ZADANIE POLEGA NA STWORZENIU PROGRAMU, KTÓRY POTRAFI GRAĆ W PLANSZOWĄ GRĘ LOGICZNĄ O NAZWIE "MŁYNEK". JEST TO JEDNA Z NAJSTARSZYCH GIER W DZIEJACH LUDZKOŚCI. JAK WYNIKA Z BADAŃ ARCHEOLOGICZNYCH, ZNANA BYŁA ONA OD DAWNA NIEMAL WSZĘDZIE. ISTNIEJE KILKASET RÓŻNYCH WARIANTÓW PLANSZY I SAMEJ GRY, CHOĆ NAJBARDZIEJ POPULARNA BYŁA PIERWOTNA FORMA GRY I W TAKIEJ POSTACI JEST ONA UPRAWIANA DO DZISIAJ NA CAŁYM ŚWIECIE.

Planszę do gry przedstawiono na rysunku. Pola ponumerowane są jedynie w celu łatwiejszego zapisu przebiegu partii. Każdy z dwóch graczy dysponuje 9 (dziewięcioma) pionami (białe lub czarne). Każda partia gry w młynek dzieli się na trzy etapy. Etap pierwszy to ustawianie pionów. Gracze kolejno na zmianę ustawiają na planszy po jednym pionie na dowolnie wybranych przez siebie polach. Etap drugi to właściwa rozgrywka — rozpoczyna się z chwilą ustawienia na planszy wszystkich pionów. Wówczas gracz, na którego przypada kolejny ruch przesuwa jeden dowolnie wybrany ze swoich pionów na planszy w dowolnym kierunku na pole wolne obok (połączone linią). Drugi gracz postępuje podobnie i tak kolejno na zmianę. Etap trzeci rozpoczyna się, gdy jednemu z graczy pozostaną na planszy tylko trzy piony — wówczas ten gracz, gdy przypada jego kolej wykonania ruchu, zdejmuje jeden dowolnie wybrany ze swych trzech pionów z planszy i ustawia go na innym, dowolnym wolnym polu. Jeśli obydwu graczom pozostaną na planszy tylko po trzy piony, obydwaj postępują podobnie. We wszystkich trzech etapach gry można bić piony przeciwnika. Bicie następuje wtedy, gdy jeden z graczy utworzy tzw. młynek, czyli ustawi trzy swoje piony na jednej prostej (na trzech polach połączonych linią — poziomo lub pionowo). W momencie utorzenia młynka gracz, który go utworzył zdejmuje z planszy jeden dowolnie wybrany pion przeciwnika. Gdy uda się, poprzez dostawienie lub przesunięcie jednego piona utworzyć dwa młynki jednocześnie, giną dwa piony przeciwnika. Gra toczy się do chwili, gdy jednemu z graczy pozostaną na planszy tylko dwa piony (nie może wówczas utworzyć młynka i przegrywa partię) lub gdy piony jednego z graczy zostaną zablokowane — gracz przegrywa partię, nie mogąc wykonać przypadającego nań ruchu.

Ponieważ ta gra, pomimo nieskomplikowanych zasad nie ma prostej strategii wygrywającej, nadesłane programy będą oceniane głównie pod kątem siły gry. Będą one rywalizowały między sobą, a w wypadku, gdy dwa lub więcej z nich osiągną najlepsze równorzędne rezultaty zadecyduje ocena innych ich parametrów (interfejs użytkownika, grafika, konstrukcja programu). Rozwiązania w postaci kodu źródłowego oraz wersji skompilowanej czyli właściwego programu wykonawczego, w dowolnym języku programowania, na dyskietce (najchętniej na komputer IBM PC, choć dopuszczamy też Amigę i Atari ST) prosimy nadsyłać na adres redakcji do dnia 30 czerwca 1994 r. z dopiskiem "Młynek". Autorzy najlepszych programów uhonorowani zostaną cennymi nagrodami.

Andrzej Majkowski



MŁYNEK — plansza do gry

I Konkurs Literacki — WYNIKI

Na ogłoszony w numerze 1/94 Gamblera konkurs pt. "Jaki komputer jest najlepszy?" wpłynęły tylko 22 prace, chociaż czekaliśmy na listy jeszcze przez prawie dwa miesiące po ustalonym terminie.

Po długim namyśle postanowiliśmy nie przyznawać Nagrody Głównej za pierwsze miejsce. Nie ma też nagród za miejsca — drugie i trzecie.

Przydzielamy jednak 3 (trzy) równorzędne nagrody—wyróżnienia zasługującym na to (naszym zdaniem) autorom. Są to w kolejności alfabetycznej:

— Arkadiusz GRAJEWSKI z Augustowa,
— Wojciech KAPUSTA z Gdańska,
— Leszek LEWANDOWSKI z Konina.

Gratulujemy. Laureaci konkursu otrzymają gry z polską instrukcją obsługi.

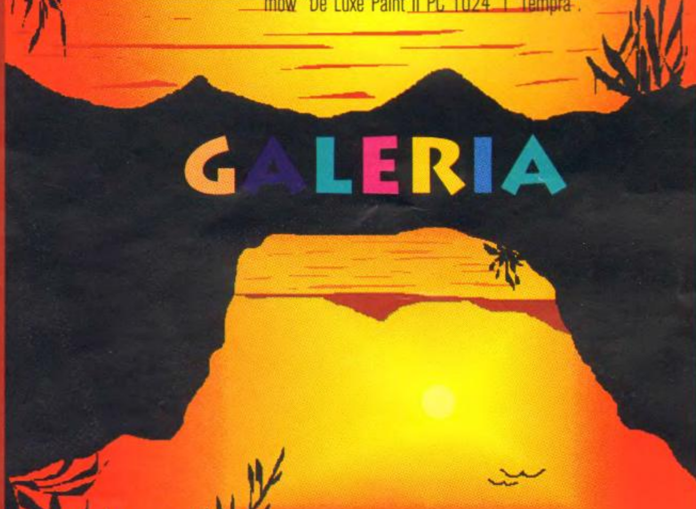
Natomiast za oryginalność wyróżniamy wypowiedzi sześciu autorów. Nie dostają oni wprawdzie nagród, ale będąc w Warszawie mogą wpaść do redakcji i uścisnąć dłoń wybranej przez siebie osoby.

— Łukasz Chołdrych z Poznania,
— Jakub Dąbrowski z Gdańska,
— Tadeusz Knapik z Krakowa,
— Jan Misztal z Olkusza,
— Adam Nakonieczny z Warszawy,
— Dariusz Ryl z Grudziądza.

W następnym numerze Gamblera (6/94) opublikujemy fragmenty naszym zdaniem najciekawszych prac konkursowych.







Przedstawiamy dzisiaj prace graficzne wykonane przy użyciu komputera klasy IBM PC 386 DX, 40 MHz, SVGA 1 MB i kolorowego monitora. Autorem obrazów jest Andrzej Pyrchla z Katowic. Jak sam się przyznaje, lubi horror – filmowy i książkowy, różne formy twórczości S-F, wszelkiego typu symulacje komputerowe, a także gry strategiczne i przygodowe. Nie znosi gier w stylu Larry – któryś i Quest – jakiś. Przy tworzeniu grafiki korzysta najczęściej z programów "De Luxe Paint II PC 1024" i "Tempra".

GALERIA

GALERIA

GALERIA

GALERIA





W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace, załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody – niespodzianki.

...PRASY KOMPUTEROWEJ...



LUPUS

9 Wydawanych Na Wysokim Poziomie Edytorskim Czasopism Dla Szerokiego Grona Czytelników